REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 54 - 350 PTAS

Nintendo® Acción



Super Póster
ISS 64

Novedades
Wave Race
FIFA 64
Lucky Luke

Guías de trucos
Turok
Terranigma
Tintín: El Templo del Sol

Killer Instinct Gold en Nintendo 64

AHORA TOCA LUCHAR

Última entrega del **COLECCIONABLE** de MARIO 64

¿SUPE
NO
NAD



Cuando una consola es dos veces más potente y tres veces más rápida que las demás, podemos afirmar que es claramente superior.
Si además esa consola incorpora un revolucionario mando con joystick analógico y cuatro entradas para mandos, entonces es infinitamente superior.
No obstante, si a todo esto unimos que cuenta con el mejor videojuego del mundo: Super Mario 64 y una impresionante lista de lanzamientos como Star Wars, Wave Race 64, International Superstar Soccer 64, Super Mario Kart 64, Killer Instinct Gold, Zelda y Starfox 64, entre otros, debemos confirmar que es extraordinariamente superior.
Esa consola es de Nintendo, no hablemos más.
Nintendo 64, no hay nada superior.

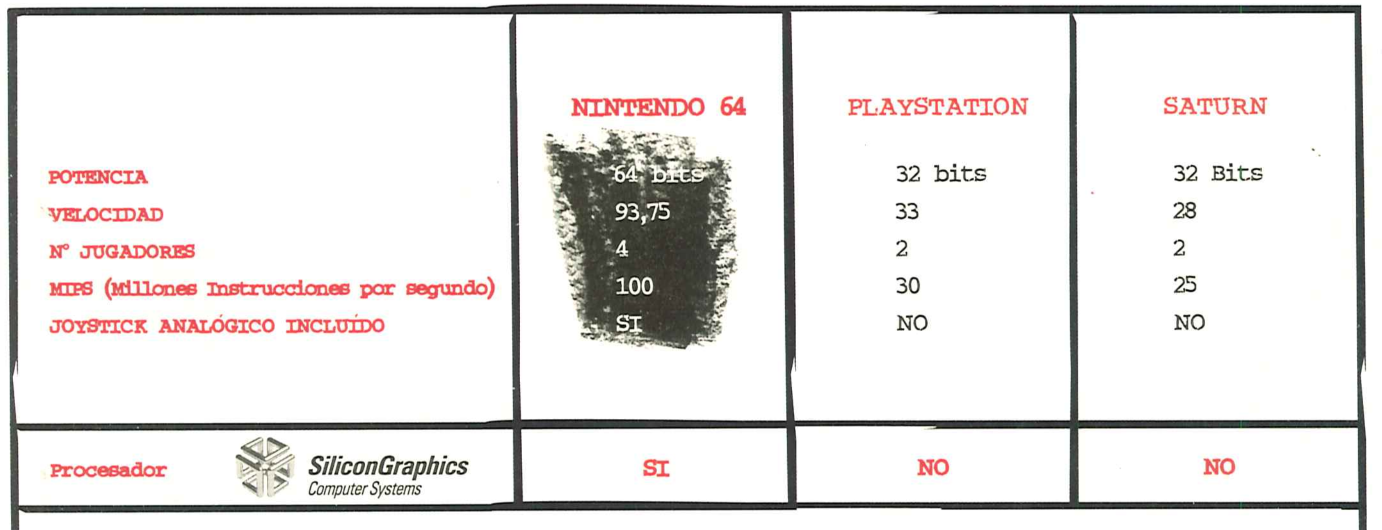


RIOR?

O HAY

DA SUPERIOR





	NINTENDO 64	PLAYSTATION	SATURN
POTENCIA	64 bits	32 bits	32 Bits
VELOCIDAD	93,75	33	28
Nº JUGADORES	4	2	2
MIPS (Millones Instrucciones por segundo)	100	30	25
JOYSTICK ANALÓGICO INCLUÍDO	SI	NO	NO
Procesador SiliconGraphics Computer Systems	SI	NO	NO

Nintendo 64 tiene uno de los procesadores más potentes del mundo (R4300i de Silicon Graphics) con características EXCLUSIVAS para crear los mejores videojuegos del mundo (Super Mario 64...)

EFECTOS GRÁFICOS			
Anti-aliasing	SI	NO	NO
Z Buffering	SI	NO	NO
Tri linear Mip Map Interpolation	SI	NO	NO
Perspective-corrected Texture Mapping	SI	NO	NO
Environment Mapping	SI	NO	NO

* Anti-aliasing: Técnica que corrige las imperfecciones que suelen aparecer en los bordes dentados de los gráficos en perspectiva.
* Z Buffering: Técnica que evita la aparición repentina de objetos en los fondos.
* Tri Linear Mip Map Interpolation: Técnica que disimula la exagerada pixelación producida al acercarse a cualquier elemento de un juego.
* Perspective-corrected Texture Mapping: Técnica que permite mantener la verosimilitud de la textura aunque la perspectiva varie.
* Environment Mapping: Técnica de mapping que crea reflejos sobre cualquier superficie con el fin de dar una apariencia mucho más realista a todo el juego.



EDITORIAL

El precio de algunos cartuchos de Nintendo 64 está dando mucho que hablar últimamente. Y escociendo, también. Especialmente el de Turok, que se ha colocado por encima de las 14.000 pesetas, mientras los que publica la propia Nintendo andan rondando las 10.000 leandras. Otro de los esperados ISS 64, se comenta, se dice que podría subirse a la parra. Y vosotros, angustiados, no dejáis de enviarnos cartas con la queja subida y la pena en el corazón. Claro que, al mismo tiempo, en esa misiva soltáis miles de elogios al juego y hasta parece que se os pasa el enfado.

Hay que decir varias cosas con respecto a esto de los precios. Vamos a ver. El cartucho (físico) es un soporte más caro que el CD (eso lo sabíamos todos). Las licencias se pagan (y más en el caso de los "third parties"). Y todos tienen que ganar dinero en este negocio. Hasta aquí llegamos todos. Ahora vamos a pensar con una óptica algo más optimista. Preguntaos por ejemplo ¿hasta qué punto es caro un cartucho? Y para que os sea más fácil responder, aquí tenéis un buen símil: Ronaldo, ¿fue barato o caro en su momento? ¡¡Baratísimo!! Trasladado a nuestro mundo, eso quiere decir que aunque aún hay pocos cartuchos disponibles, todavía no hemos dado con ninguno que no superara con creces lo que esperábamos. El propio ISS64, por citar uno de licenciatario, es posiblemente una de las inversiones más inteligentes que podremos realizar. Es un cartucho sin precio. ¿Y Mario 64? Un regalo de los dioses. Digannos, ¿cuántos CD de PlayStation hay que comprar para obtener semejante placer?

SUMARIO

Número 54 • Mayo 1997

Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Presidente María Andrino
Consejero Delegado José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales Amalio Gómez, Domingo Gómez

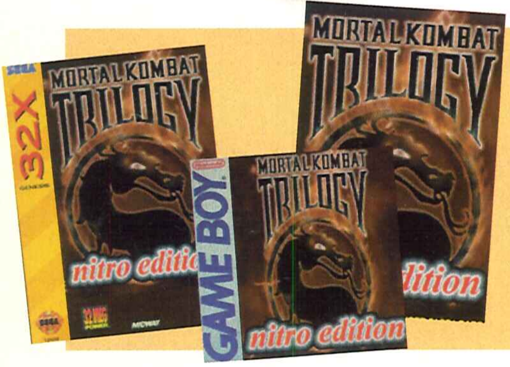
Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David García, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
Directora Comercial María C. Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

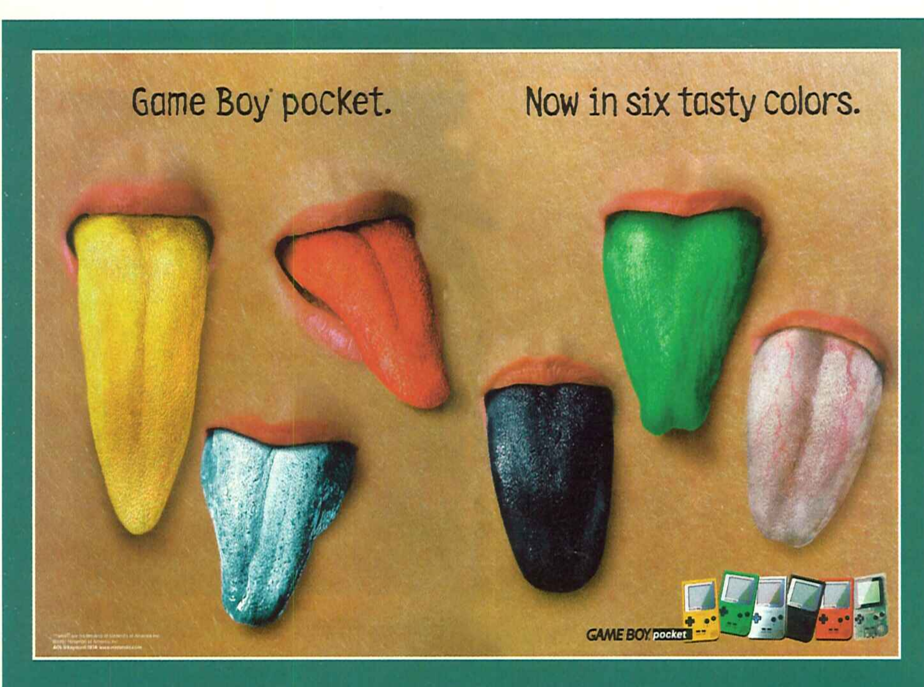






LA "VACILADA" DE MIDWAY

La broma es la siguiente: los de Midway, que no tenían nada que hacer, decidieron "fabricar" una versión especial de su legendario título de lucha, a la que llamaron Nitro Edition. Lo que pasa es que le aplicaron tanta mala uva al asunto, que la diseñaron para consolas algo pasadas de moda, léase 32X y 3DO, o que no dan para tanto lujo. Por imaginación que no quede.



SACA LA LENGUA, PONLE COLOR A LA PITUITARIA

Los creativos publicitarios que trabajan para Nintendo se han ido de la lengua. Pero no una ni dos veces, sino tantas como modelos de Game Boy Pocket acaban de salir a la venta en Estados Unidos. Cada lengua con su color, pero la transparente... en fin, da un poco de grima.

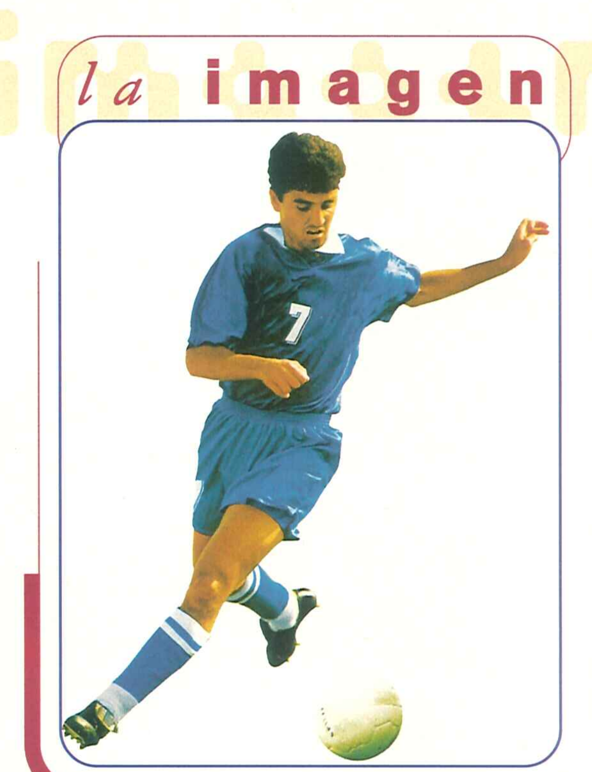
SÓLO PARA FANÁTICOS

64 Bits en el espacio. Nintendo ha firmado un acuerdo con el gobierno ruso para incluir en el equipaje de sus naves espaciales una consola N64 bien provista de juegos. El objetivo es que los astronautas no se aburran allá arriba.

Lo bueno abunda. Una reciente encuesta realizada entre la población de Estados Unidos ha revelado que **más del 40% de los hogares yanquis tiene una consola Nintendo**. El 60% restante se lo pierde.

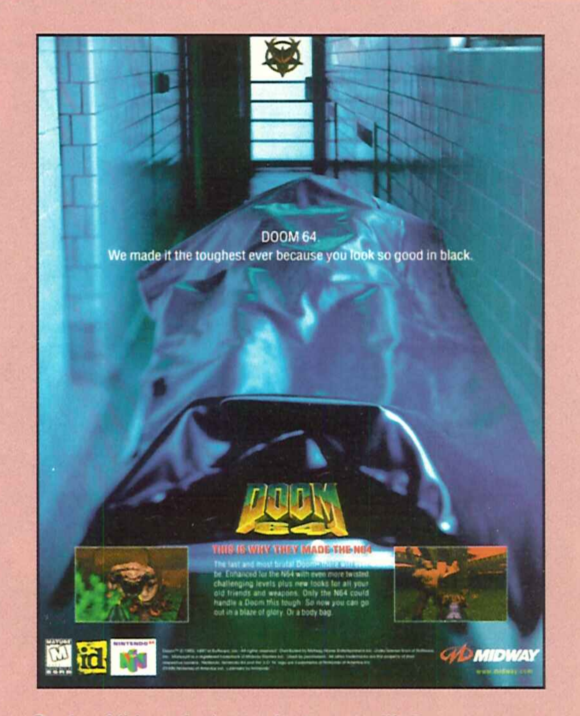
El mejor en la guerra, el peor en casa. El ejército estadounidense ha realizado unas maniobras militares para simular la guerra del futuro. Uno de los bandos contaba con todos los medios técnicos más vanguardistas. Al final de la simulación, su comandante, que dio una tunda a los otros, declaró: "ha sido más fácil de lo que me esperaba, para mí que ni siquiera soy capaz de ganar a mi hijo a la Nintendo".

la imagen



Este señor es **Bebeto**. Aparece en la carátula del primer juego de fútbol disponible para N64: **FIFA 64**, de **Electronic Arts**. Su fichaje es sólo parte de esta noticia. La otra mitad es que EA ha firmado un súper acuerdo con Nintendo para convertir toda su línea de juegos deportivos a 64 bits.

FUNERARIA 64



Declara Midway: Lo hemos hecho más difícil que nunca porque te sienta tan bien el negro. Contundente. Y luego nos llevan a la morgue. Menos mal que el anuncio americano de DOOM 64 termina diciendo que éste es el juego para el que diseñaron la N64. Ya nos habíamos asustado...

el CONSULTORIO

Pastor de jugones sin rumbo, lider espiritual de la nación nintendera, profeta de un nuevo amanecer en 64 bits... Super Big N ha vuelto. Ahora es cuando deberian sonar clarines y trompetas, pero a falta del tema sonoro me quedaré con vuestros elogios. Cojamos una carta al azar, ésta de **Miguel Angel Ríos** (Irún), por ejemplo. Vaya, pues elogios, lo que se dice elogios, no encuentro muchos. Más bien todo lo contrario. Me cuenta este colega irundarra que se decidió a gastarse unas 20.000 pelas en Turok y un "memory controller" después de leer Nintendo Acción y tras una dura pugna con la parienta. Lo malo es que el juego no le ha gustado un pelo y, aunque él no lo diga, seguro que se ha acordado hasta de nuestros familiares más lejanos. A mi Turok me encantó, pero no me cansaré de repetir que, salvo mi página, el contenido de Nintendo Acción ni es dogma de fe ni pretende serlo. Asi que para que no os pase lo que a Miguel Angel, probad siempre los cartuchos antes de comprároslos (y que conste que la historia tuvo final feliz, porque en la tienda se lo cambiaron por Shadows of the Empire).

Ahora que hablamos de compras, el precio de los cartuchos de Nintendo 64 comienza a levantar pasiones. Los publicados por la propia Nintendo se mantienen dentro del margen previsto de las 10.000, pero Turok ya ronda las 15.000 cucas, y algún otro, como el International Superstar Soccer 64 de Konami, también puede acabar subiéndose a la parra. Ante este panorama, gente como **Juan Benítez** (Girona) no gana para sustos cuando mira su nómina y se pone a hacer cuentas. Esperemos que los responsables de los licenciatarios lean estas lineas y se bajen de la nube, porque los curritos como Juan ya hacen un esfuerzo grande comprándose la consola, y se merecen que las compañias también pongan algo de su parte. De los chavales que ahorran durante meses ni hablamos.

A otra cosa. **Samuel González** me pregunta desde Madrid si Terranigma incluye una guia de juego como sus antecesores. Lo que el pobre no sabe es que me lo ha puesto a huevo para hacer un poco de publicidad de la casa: el libro se consigue mandando una tarjeta de compra que viene incluida en el cartucho, pero además te puedes llevar a casa un CD exclusivo de Nintendo Acción si envias también el cupón que aparece en nuestra revista desde este mismo número. En cuanto al juego, yo diria que es más largo que dificil, pero eso no quita para que me parezca superior a Illusion of Time y Secret of Evermore. No quiero despedirme de Manuel sin agradecerle sus ánimos con el tema del jamón de jabugo. Ya ves que lo sigo intentando, pero Nintendo no me hace ni caso. Un verdadero escándalo.

Siguiendo con el asunto del Rol, un tal **Mulder-X** sueña con que los RPG de Nintendo 64 salgan traducidos al castellano. Te diré dos cosas: primero, que la próxima vez preferiria que fuese Scully la que me escribiera. Y segundo, que la posibilidad de que titulos como Zelda 64 o Mother III hablen nuestro idioma entra en el terreno de los expedientes X a los que alude tu pseudónimo. Al menos deja que aparezcan en Japón y EEUU antes de hablar de traducciones, aunque coincido contigo en que molaria un montón poder jugarlos sin el diccionario de inglés en la mano. Y que sepas que en La Coruña existe un ser, muy probablemente humano, que responde al nombre de **José Manuel Torres** y está tan preocupado como tú por el tema de Dragon Ball en Nintendo 64. Sobre este asunto todavia no se sabe nada, pero me apostaria el brazo de alguien a que Goku y compañia tendrán juego en los 64 bits. La fórmula es sencilla: miles de seguidores = un montón de potenciales compradores = una cifra con muchos ceros de beneficios. ¿Entendéis? En fin, acabo ya, porque algún gracioso me ha metido un flash aqui debajo y hoy tengo menos espacio. Pero esto no va a quedar así. Hablaré con quien tenga que hablar para que El Show de Big N vuelva a tener sus cuatro páginas habituales.



Envia tus cartas con dudas, sugerencias, criticas y lo que quieras a: **EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.**



Nintendo 64 ha bajado de precio en USA. ¡Menuda noticia! Nintendo of America le ha metido una **rebaja de 50$**, dejando la tarifa en **149$**. Parece que la medida ha emocionado al público yanqui, que se ha lanzado como poseso, en bloque, a por más máquinas. Los japoneses ya habian hecho lo propio un par de meses antes, subiendo el termómetro del mercado consolero hasta donde no llegó Farenheit.

el Confidencial

El 64DD tiene fecha definitiva en Japón. *Será en diciembre cuando por fin vea la luz el cacharro maravilloso de Nintendo. Luego, en el 98, se pondrá a la venta en USA, y quizá para otoño acabe aterrizando en Europa.*

Acaba de celebrarse el Toy Show de Tokio. *Se esperaba más de N64, pero al menos nos enseñaron Wild Choppers, de Seta, (que no gustó mucho) y Castlevania 64 (Dracula 64) de Konami.*

En Top Gear Rally habrá 9 coches y dos vehículos secretos. *Nosotros hemos visto una imagen en la que aparecia una Game Boy Pocket amarilla circulando a toda velocidad. Por cierto, Kemco está tan satisfecha del trabajo de los chicos de Boss Studios con ese titulo que ya les han hecho el siguiente encargo para N64: un juego de snowboard.*

Si os habéis fijado bien en las pantallas de Yoshi's Island 64 *habréis caido en la cuenta de que Baby Mario no aparece por ninguna parte. ¿Estará finalmente en el juego? Los desarrolladores guardan silencio sepulcral al respecto.*

El próximo cartucho de Nintendo 64 firmado por Paradigm *será Aerofighters Assault. La acción se desarrollará en el futuro, con la humanidad amenazada por el ataque de unos monstruos. Vuestra misión como pilotos será liquidarlos.*

¿Veremos a Earthworm Jim pasear su palmito por los 64 bits? *Parece que Dave Perry podria estar interesado en que su famosa lombriz protagonice un juego para el 64DD.*

Dreamworks SKG *(Spielberg, Katzenberg y Geffen)* ***y Microsoft Corporation*** *han formado un "joint venture" llamado Dreamworks Interactive. Esta nueva compañia ha firmado a su vez un acuerdo de distribución con Electronic Arts. La conclusión de todo este negocio es que, si las conversaciones entre Dreamworks Interactive y Nintendo America fructifican, quizá sea la compañia canadiense quien nos traiga The Lost World: Jurassic Park para Nintendo 64.*

Por Javier "enterao" Abad.

anticipación Nintendo España lanzará el cartucho en julio

«LUCKY LUKE» PRONTO CABALGARÁ EN SUPER NINTENDO

•La versión 16 bits tendrá 40 niveles y reunirá a todos los personajes que han paseado por los comics del vaquero.

Como ocurre con la versión portátil, **Nintendo España** se encargará del lanzamiento de Lucky Luke para Super. Un Lucky Luke al que se le están dando los últimos retoques en las oficinas de Infogrames, donde por cierto fuimos testigos de excepción de su desarrollo. Todo estará listo para **julio**, y la promesa es que nos encontraremos con un **arcade vivísimo y muy dinámico** en el que los franceses han echado el resto.

El cartucho portátil ha servido de base, pero en SNES contamos con más espacio para incluir novedades. La primera, el número de fases. **40 niveles** están en cartel, tres de ellos sobre **vista frontal**. De esta guisa nos enfrentaremos a un tornado, manejaremos una balsa en el río o tirotearemos a los Dalton en un desfiladero.

Las animaciones de Luke también han aumentado en número y calidad. Habrá más secuencias de animación por movimiento así como nuevas acciones, como **correr o disparar de espaldas**. Idem para los enemigos. Estarán todos los que acostumbran a salir en los comics de Morris, muy completitos en cuadros de animación.

El humor seguirá dominando la aventura. **Mucha risa y poca violencia**, esa debe ser la proporción. El mismo equilibrio seria deseable para el asunto de la jugabilidad. Aunque no lo creáis, en Infogrames andan muy preocupados con este tema, y han jurado por su armadillo que van a simplificar mucho las cosas. Bueno, lo veremos dentro de unos meses. Cuando haga más calor.

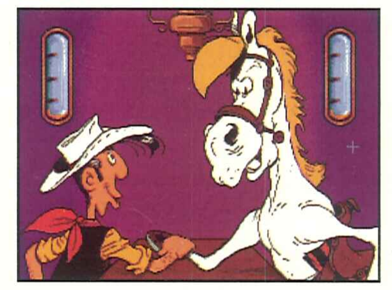




Directamente del equipo de desarrollo (más, imposible) nos han llegado estas imágenes. En ellas queda clarito que, a pesar de estar aún en pleno desarrollo, Lucky promete técnica, buen hacer y sabrosas escenas. Valga este ejemplo, en 3D y con una sensación de profundidad inmejorable.



LOS BONUS

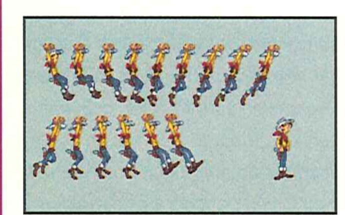


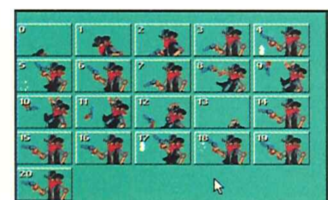


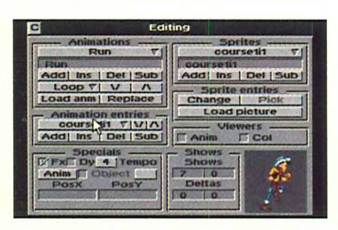


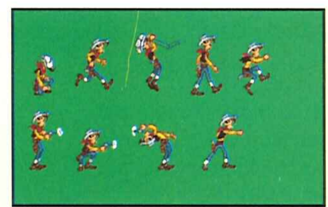
En la versión portátil nos retaban a liquidar botellas de whisky a balazos. Si teníamos puntería, vida extra al canto. Aquí, en SN, tendremos hasta tres tipos de fases de bonus diferentes. Estará la de las botellas, aunque más animada, y luego habrá una ruleta de la fortuna y un extraño pulso con Jolly Jumper, el caballo.

EDITANDO PERSONAJES









Tenían que ser variados y diferentes. Que se destacaran sobre la versión GB. Dicho y hecho. Los de Infogrames se pusieron trabajar en nuevos movimientos y animaciones y he aquí el resultado. Acciones distintas, recreadas paso a paso gracias a un programa editor, que luego lucirán en pantalla de forma suave y fluida. Ni los marcadores se han librado de su correspondiente animación.

anticipación En Japón aparece como «Mother 3»

MÁS ROL DE CALIDAD PARA 64 DD CON «EARTHBOUND»

•Nintendo tiene muy claro que este RPG si aterrizará en 64DD.

Nintendo Japón nos ha puesto sobre la pista del segundo RPG que preparan para 64DD. El primero deberia ser Zelda, pero el caso es que aún nadie ha confirmado el soporte final del juego de Link, de ahi que de momento se curen en salud avanzando lo que vendrá después. Y lo que viene es nada menos que Earthbound 64 (Mother 3 en Japón),un juego de **proporciones épicas**, tanto por su **extensión** (en el disco caben muchos megas) como por su casi **infinita variedad situaciones**, personajes, acciones...

La idea ha sido hacer un **RPG puro**, sobre todo para contentar al público nipón. Esto se resume en que nos moveremos por el mundo de Earthbound con la ayuda de un mapa donde se localizan los monstruos, y también en que **combatiremos por turnos**, en pantallas especificas y con la aventura detenida. Por lo demás, gráficos, decorados, movimientos tenderán más al **mundo 3D** de Mario que a un RPG de la vieja escuela.

El argumento sigue las andanzas de un grupo de **50 chavales** que intentan evitar que el malvado Gygas domine el mundo. Nosotros sólo podremos **controlar a un personaje**, a elegir entre **Duster**, un misterioso mercader, y **Luca**, un niño que vive en el bosque y al que le encantan los animales... que es por donde va la cosa.

EAD, el más importante grupo de desarrolladores de Nintendo, se está ocupando del juego y de su adaptación a 64DD. El productor es **Satoshi Iwata**, Presidente de **Hal Research**, la compañia madre de **Kirby** y **Mother 2**. Dicen que tendrán el juego listo para el **lanzamiento del periférico**, que será en **diciembre en Japón.**



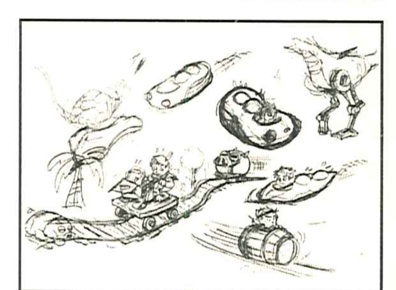
Pese a lo que podáis deducir, ESTO será un RPG puro y duro sin concesiones al arcade. Muy bonito, eso si, pero para pensar.



Un sinfin de personajes. Enigmáticos, malos, ingenuos, buenos, marchosos... todos cabrán en una aventura diseñada para 64DD con tintes de epopeya y promesa de que no se acabará nunca. En imagen, algunos de los protagonistas, aún provisionales, de Earthbound 64.

LOS BOCETOS







Satoshi Iwata, "papá" de Kirby y Mother 2, está dirigiendo el desarrollo de Earthbound. Por sus manos han pasado ya todos estos bocetos que presentan las situaciones, detalles y personajes que luego veréis en el juego.

MK ¿Tobias y Boon separados?

YA LLEGA «MORTAL KOMBAT 4»

•Y se prepara una versión N64 de lo nuevo de Sub Zero.

La **nueva entrega de Mortal Kombat** está cada vez más cerca. Así han empezado a anunciarlo en **Internet Ed Boon y su "MK4 Team"**, que tienen idea de estrenar el **arcade este otoño**. El juego será definitivamente en **3D** y correrá sobre un "engine" de nueva generación que promete entre **3.000 y 4.000 polígonos por personaje**, 60 frames por segundo, fatalities reales... Boon ha prometido una **versión para N64** con lo mejor de la recreativa, pero sin fecha determinada.

¿Y John Tobias, el otro gran creador de la serie MK?, ¿es que no está trabajando en MK4? Pues no, **Tobias trabaja** en otro juego, éste para N64, que se llama **MK Mythologies: The Adventures of Sub Zero**. Será una especie de **aventura de acción** protagonizada por Sub Zero, que se ha tirado a la arena en solitario. La historia tiene lugar unos 10 años antes del primer torneo MK, en el mismo escenarios, y el planteamiento será del tipo **Resident Evil**. Lo veremos **a finales del 97.**



Los fans más apasionados de la serie Mortal Kombat ya empiezan a frotarse las manos. A la vista de imágenes así de explosivas de MK4 (ambas difundidas por sus creadores) uno se cree todas las promesas.

N64 ¡¡Confirmado: saldrá durante este verano!!

«CLAYFIGHTER EXTREME», EL ÚNICO QUE ES ÚNICO

•En USA llevará por título «Clayfighter 63 1/3».

Virgin Interactive, la compañía que distribuye los productos de **Interplay en España**, ha confirmado el lanzamiento de Clayfighter Extreme para este mismo verano. En el número anterior ya os pusimos sobre la pista de este **título de lucha**, nacido con **vocación de hacer reír** y plagado hasta los eproms de nuevas y espeluznantes técnicas. La confirmación de la noticia nos trae además otras informaciones. Por ejemplo que los **escenarios, 17** a la sazón, estarán en alucinante y **real 3D**; también que habrá **10 personajes** completamente **nuevos**; y porsupuesto que los desarrolladores han incorporado millones y millones de ataques, combinaciones de golpes y "**morphings**" de lo más variado que darán a este Clayfighter un toque de distinción... respecto al plantel de juegos de lucha que se avecina. Mucho más, en el próximo número de la revista.





El combate contará con la participación de 10 luchadores nunca vistos en las entregas de SNES.

SNES Nuevos títulos para 16 bits y portátil

YA ESTÁN AQUÍ LOS HÉROES DE LA MARVEL

•SPACO vuelve a animar el mercado.

¿Cómo que no hay nuevo software para SNES y Game Boy? De eso nada, y aquí está la prueba. Spaco acaba de poner a la venta dos nuevos títulos para ambas consolas. Se trata de **Marvel Super Heroes in War of the Gems** para 16 bits, y **Spy Vs Spy** para la portátil.
El de la Marvel es cosa de **Capcom**, y responde a la estructura de **beat'em-up** con héroes de marca, como habréis supuesto. El otro lo firma **Kemco** y lo protagoniza un extraño espía que debe recuperar ciertos objetos en un contexto simplón y desenfadado. El objetivo, claro, divertir.

distribuidoras Asistimos a la inauguración de sus nuevas oficinas

NEW SOFTWARE CENTER SE INSTALA EN MADRID

•Distribuye en exclusiva los productos de Acclaim y GTI.

El día **3 de abril** tuvo lugar la inauguración de la nueva sede central de la compañía **New Software Center**, situada en la calle **Pedro Muguruza, 6 1° de Madrid**. Con tal motivo se celebró una fiesta de presentación en la que conocimos al equipo que desde ya trabaja en las nuevas oficinas y sus planes para el futuro.

Como sabéis, NSCC ha firmado recientemente un acuerdo de **distribución con Acclaim**, que acaba de estrenarse con el lanzamiento de **Turok**. Además, continuará trabajando con **GTI**, la compañía inglesa que trae a Europa los títulos de **Midway**. Así, pronto aterrizarán aquí **Wargods, MK Trilogy, Doom 64** o el mismísimo Hexen.
Si queréis contactar con New Software Center podéis llamar al teléfono **(91) 359 29 92.**



El equipo responsable de New Software Center posa para la prensa durante el acto de presentación de sus nuevas oficinas.



Ya está aquí el primer volante disponible para N64. Todo un genuino invento desarrollado por la compañía Platinum Sound, con el que podremos disfrutar como nunca de los juegos de velocidad. Wave Race ahora, y un montón dentro de nada.

periféricos Lo vende Centro Mail a 12.990 Ptas.

YA DISPONIBLE UN VOLANTE PARA NINTENDO 64

• Se llama Per4mer Racing Wheel.

Ya van llegando los primeros periféricos extra para Nintendo 64. Ya tenemos el mando, la tarjeta de memoria... y ahora llega el volante, que vende en exclusiva Centro Mail al sugerente precio de 12.990 pts. El nuevo mando se llama **Per4mer Racing Wheel**, ha sido diseñado por la compañía **Platinum Sound** y dispone de **pedales de acelerador y freno**. De momento podéis probar sus virtudes en el prodigioso **Wave Race**, que aunque no es de coches sí que corre que se las pela. En breve aterrizarán los esperados Top Gear Rally, Rev Limit o Human Grand Prix, con los que disfrutaremos como nunca de la potencia de una consola nacida para correr... y ser dirigida con un volante así de genuino.



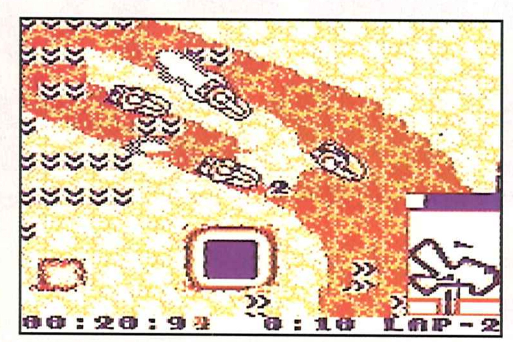
Wave Race/ *De tal palo, qué mejor astillita...*

El hijo del agua llegará a Game Boy cuando las olas salpiquen de verdad, y tú puedas saborearlo tumbadito en la playa. No será lo mismo que la bestia de N64, pero motos, competición y eso de la adicción estarán a la orden del juego.

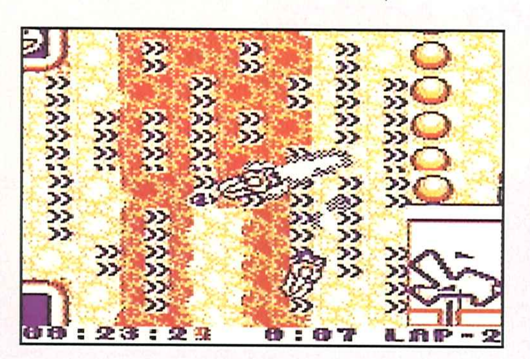
La **vista ha cambiado**. Se pilota desde el aire, estilo Micromachines, y el agua ha dejado paso a unos circuitos color ocre bien definidos. Más cambios. «Wavito» nos invitará a surcar las olas de dos maneras: **circuito** y **slalom**. Las bases en ambos casos serán las mismas. **Tres cilindradas**, **8 circuitos** diferentes y **tres pilotos** rivales.

En el agua seguiremos peleándonos con olas, rampas y obstáculos, aunque esta vez contaremos con un par de nuevas variables: dos **items "amigos"** (Octopus, el pulpo, y Dolphin), y un **botón Turbo** que nos permitirá acelerar la moto hasta que la barra de energía diga basta.

El juego acepta hasta **cuatro GB unidas**, graba los avances y encima tiene un **bonito y eficaz modo práctica**. Todos al agua, pues.

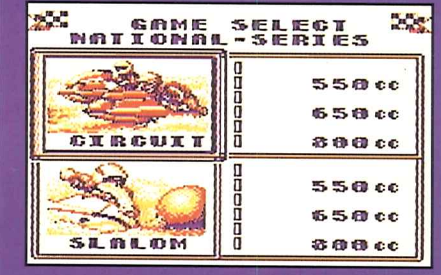


La carrera es intensa desde el primer momento. Los circuitos son enrevesados, se compite a pocas vueltas, hay muchos obstáculos en la pista y los pilotos rivales no se andan con chiquitas.



Slalom
Otra forma de luchar con las olas

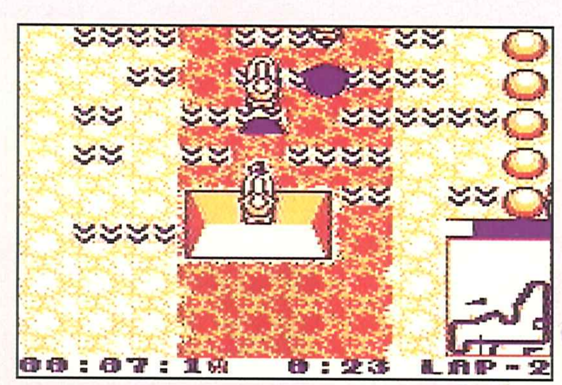
Lo más original de este Wave es el modo de juego slalom. El objetivo aquí es ***recoger unas banderas*** *desperdigas por lo que primero es una simple cuadrícula y luego termina en laberinto. Participan* ***4 pilotos****, que deben andar rápidos para pillar las banderas* ***antes que los demás****. Porque* ***hay muy pocas*** *y porque son las que puntúan.*





«Wavito», con cariño

Como sabemos que la noticia os pilló de sorpresa, vamos a ver si con estas pantallas y textos os creéis que de verdad hay un Wave portátil.



Mitad Micromachines, por citar un ejemplo eficaz, y mitad Wave Race 64. El uno es referente por la vista aérea y el diseño de los circuitos, el otro por las olas, el agua, las motos y los saltos increíbles en plena carrera.

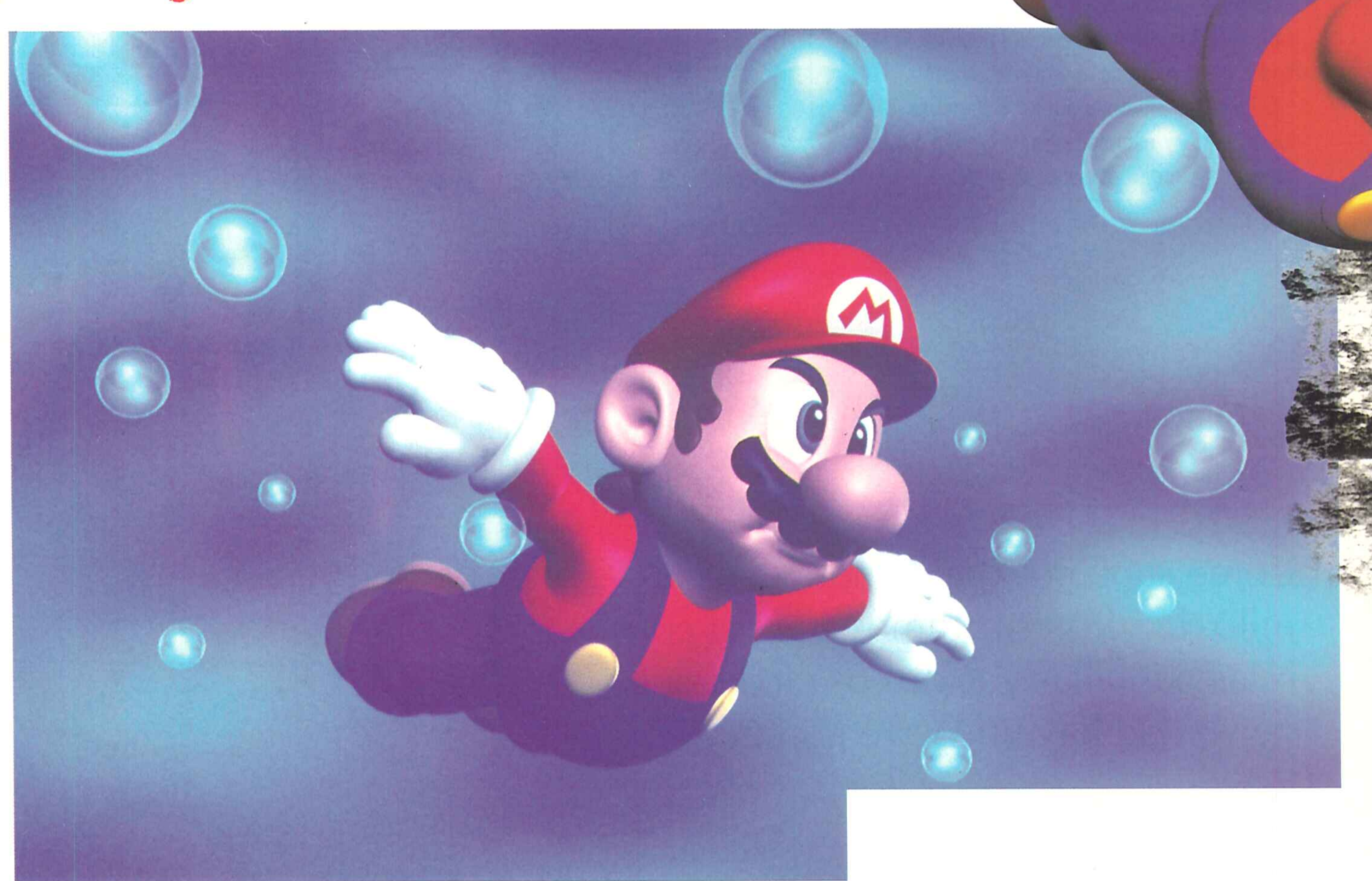


¿COMPET

"El mejor juego que jamás hemos visto."
Hobby Consolas.

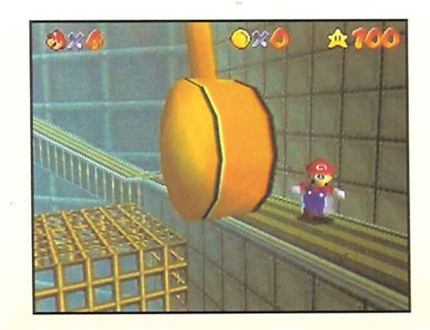
"El mejor juego de todos los tiempos."
Nintendo Acción.

"El mejor juego de todos los tiempos."
Super Juegos.



Nintendo 64 presenta Super Mario 64.









ENCIA?
NO
HAY
COMPETENCIA
Nintendo
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo
NINTENDO64

KILLER INSTINCT GOLD / *El primero de lucha*



Oro macizo

Parece un juego de matemáticas, pero qué va, en realidad es de lucha. Lo de las matemáticas viene al caso de los millones de combinaciones de golpes y movimientos que, presumen, se ejecutan en este combate. Y también de todos los números que están girando alrededor de KI Gold y que tan profusamente han difundido los RARE. Unos genios también en labores publicitarias. Luego, a la hora de jugar, los números se convierten en acciones espontáneas, que no necesitan cálculo y se suceden tan rápidamente como hayamos ordenado en el menú de opciones.

La obsesión por las matemáticas estaba además presente en los objetivos que se trazaron los creadores. Tenia que ser el **juego de lucha más equilibrado y estratégico** del mundo mundial. Eso lo haria también divertido, porque tanto número sólo podia significar **infinitas posibilidades**. A nosotros nos va a tocar, eso sí, pensar. O sea luchar y pensar, que se dice pronto. Pensar para contraatacar, porque cada golpe podrá ser contrarrestado con mucho daño. Sólo tendréis que buscar la combinación oportuna.

Poco a poco, Nintendo va completando la suculenta lista de producciones para su máquina. Por fin le ha tocado estrenarse a la lucha y de su mano también al grupo de desarrolladores más aventajado que trabaja para N64. Rare nos trae Killer Instinct Gold, el primer juego de golpes, y el más sólido, que veremos en 64 bits.

El otro objetivo era **mejorar la serie original** sin tocar la jugabilidad del conjunto. Cambió el envoltorio, y llegaron **escenarios en 3D** y personajes **renderizados en dos dimensiones**. Impresionante el "efecto combi". Y evolucionó la mecánica. Se ha concedido a los luchadores **máxima libertad de movimientos**, todos suaves y fluidos, y toda la capacidad disponible para engarzar combos y breakers y juggles y throws y la repanocha. Tardarás un lustro en aprenderte todos los golpes posibles. Más todavia en ponerlos en práctica. Afortunadamente, y valga como inciso, en el modo training podrás poner a prueba tus conocimientos. Con premios incluidos.

Killer Gold sentará las bases para próximos juegos de lucha. El cartucho es ágil, dinámico, se mueve a **60 frames por segundo** y encima es de lo más real. Y si no que se lo digan a **Kevin Bayliss**, director de diseño del juego, que estuvo varios meses visionando videos japoneses de artes marciales y leyendo libros y revistas especializadas para dar a sus luchadores un toque de verdad. Lo veréis en cuestión de dias.



Lo decíamos en el texto. Para ejecutar uno de estos fatalities (en la imagen sólo hemos reflejado la secuencia final de uno de ellos), vais a tener que estudiar mucho y practicar más todavía. Son tantos los golpes y combinaciones disponibles, que tardaréis un lustro en dominarlos todos. Aunque, la verdad, merece la pena.



Aquí tenéis al mismísimo Gargos, el jefe final del juego, luciendo vestimenta morada y siendo muy cruel con Fulgore. Tanto su presencia, la de Gargos, como el trajecito, resultan de un truco muy majete que ya desvelaremos. Por cierto que manejar a Gargos es complicadísimo, porque el tío tiene un manual entero de golpes.



La cámara aérea es una opción exclusiva de esta entrega de KI. Si la activáis, mostrará una vista angulada y algo alejada del combate, que no obstante acercará la imagen mediante un potente zoom cuando se produzca un golpe demoledor o la intensidad de la pelea se ponga por las nubes. Muy recomendable.



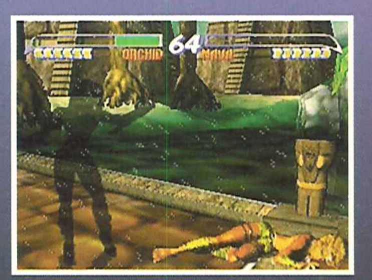
RÍE, LLORA O GRITA

*Estas son algunas de las **imágenes más impactantes, y curiosas**, que tiene preparadas Killer Instinct Gold. Las más fuertes quedan reservadas a **fatalities, o finalizaciones explosivas**, y demás golpes contundentes. Aquí puede haber desde tormentas de hielo y granizo a llamaradas de fuego, pasando por **elefantes** de los de «Jumanji» o criaturas que de repente se vuelven enanas como las del circo. Todo depende de la combinación de botones, y avisamos de que es complicado. Otras, las de sorpresa, se refieren sobre todo a las **producidas con diferentes trucos**. En esta categoría entran los **cambios en el vestuario de algunos luchadores**, como la sombra de Jago, que no sólo aparece en el menú de selección de personajes sino que también podréis manejarla durante el combate. Otro truco bueno es el que permite luchar con Gargos desde el principio, pero bueno, de todo eso hablaremos más adelante...*

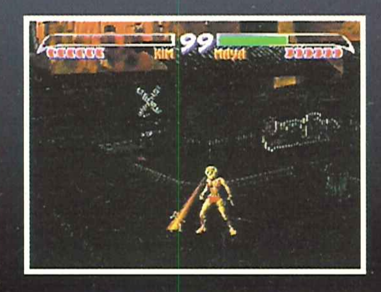














RARE ha puesto a trabajar su cerebro de 64 bits para diseñar el juego de lucha más equilibrado y estratégico hecho hasta ahora. Un combate en el que, primero, hubiera que pensar.



QUÉ CAÍDA MÁS TONTA



Un luchador enfurecido y con la habilidad crecida puede **culminar un combo expulsándonos del escenario**. En el puente parece fácil que ocurra, ¿verdad? No os confiéis, en el resto también, sólo que antes a lo mejor hay que **romper alguna pared**. Vistazo al escenario de Sabrewulf: el castillo termina en ático desde el que se puede resbalar cualquiera.



ESTOS DIEZ VIVEN Y RESPIRAN

TJ Combo: Antes era el típico luchador capaz de **defenderse salvajemente**, pero no dar una en ataque... Ahora **ataca como nadie** y se defiende mejor todavía.



Jago: Era uno de los luchadores más **equilibrados**, pero los de RARE se las han apañado para mejorarlo. Su nuevo movimiento de **"espada tiesa"** os pondrá los pelos de punta.

Sabrewulf: El lobo es el héroe **ideal para novatos**. Sus movimientos especiales no necesitan alardes de dedos y encima hacen daño. El aullido final es para **echarse a temblar**.

Fulgore: El ciber robot **más sólido** que ha parido Ultratech. Sus **golpes** son increíblemente **potentes** y su armadura, capaz de resistir una avalancha del Frente Atlético.

Glacius: Un rival **muy escurridizo**. Se derrite y vuelve a armarse casi tan rápidamente como **extiende su brazo sin huesos** y casca los nuestros.

Kim Wu: Ha subido esta chica como la espuma en el escalafón de favoritos. No nos extraña, es atractiva, pelea igual de bien cara a cara que desde lejos y exhibe una **variedad de movimientos desesperante**.

Maya: Sus **golpes** son tan **compactos** como su aspecto, lo que no sabemos es si será tan fácil acceder a sus encantos como a sus llaves especiales.

B. Orchid: Junto a Jago, la **mejor luchadora** del torneo. Para colmo amplía su lista de movimientos con dos técnicas que le permitirán contraatacar cualquier golpe.

Spinal: El viejo saco de huesos vuelve a casa con un **par de golpes recién entrenados** y un aspecto algo más agresivo. Pero todo sigue igual: **O le amas o le odias.**

Tusk: Carece de proyectiles, pero los sabios dicen que es el **guerrero más poderoso** del juego. Hay que dominar mucho para sacarle todo su jugo.



Así se pone en marcha

¿Una chorradita? Ni hablar. Ese ***zoom de dentro afuera*** *le deja a uno boquiabierto. Sobre todo en algunos escenarios, donde la* ***cámara recorre pasillos y bosques*** *antes de ofrecer una* ***panorámica completa*** *y extasiarnos con su espectáculo tridimensional. La cosa se pone caliente nada más empezar...*







ESTIRA LOS MODOS DE JUEGO



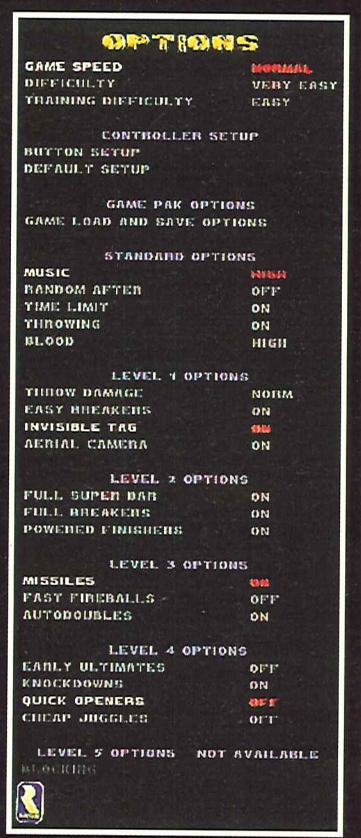






A saber: **arcade, team, team elimination, tournament, practice, training y focused training**. O lo que es lo mismo: **combate contra todos, por equipos formados por entre dos y once luchadores cada uno, torneo de hasta 8 participantes, práctica con la fórmula de cada golpe reflejada en pantalla, y entrenamiento** con un "sen-sei" que testea exhaustivamente nuestras habilidades. Modos para todos y para que nadie se asuste. O sea que empezad por el entrenamiento: es lo más innovador y chisposo que encontraréis en un juego de este tipo.

TODO DEPENDE DEL CRISTAL CON QUE SE MIRE



Hay **opciones**... y OPCIONES en KI Gold. Las **estándar**, donde podréis acelerar el ritmo de juego, complicarlo, incluso regular la aparición de la **sangre**. Y las **extras**, nada menos que **cinco niveles** de alternativas que os ofrecerán el **control total** sobre el juego. ¿Cómo abrir esas opciones? Ganando, ganando y ganando en los diferentes niveles. Entonces conseguiréis anular o activar opciones tan interesantes como la **cámara aérea**, el **toque invisible** (el luchador tocado desaparece), **fatalities, misiles, las aperturas rápidas**. Todo un mundo por descubrir.

En resumidas cuentas, lo realmente nuevo de KI GOLD es:



La intensidad es brutal en los combates. No sólo por la velocidad a que se suceden las acciones, sino también por la espectacularidad de algunos golpes.

•Plasticidad y 3D: Esta es sin duda la entrega más trabajada a nivel gráfico de la serie. Los personajes parecen de carne y hueso, y a pesar de su aspecto bidimensional no desentonan con el 3D de los escenarios. Magníficas rotaciones y mejores zooms.

•Muchas opciones: Casi todas nuevas y muy interesantes. Prácticamente todo se puede alterar desde un menú cuyas opciones EXTRA sólo serán visibles a medida que completemos el juego en sus diferentes niveles.

•La jugabilidad, por las nubes: Gracias sobre todo a la incorporación de nuevas acciones y a la posibilidad de enlazar unas con otras. Entre estas acciones situamos los "manual-doubles", un sistema para completar los "autos" en las series de combos; los "pressure moves", que están diseñados para actuar contra el bloqueo del adversario; "Super linker", para extender una secuencia de combos; "Throws", que abren la defensa del oponente; y los "Juggles", que sirven para conseguir impactos extra al final de un combo.

•Combates inteligentes: A medida que nuestra habilidad y experiencia crezcan, también lo hará la intensidad del combate. Y cada vez estaremos más capacitados para realizar nuevos y poderosos super movimientos, que por supuesto los rivales, también cada vez más experimentados, se encargarán de contrarrestar. Que para eso, dicen los desarrolladores, no hay golpe o combo que no pueda ser detenido y replicado.



Todos los luchadores de KI son igual de poderosos, pero no todos requieren el mismo grado de entrenamiento. Para sacar lo mejor de Tusk, por ejemplo, hay que ser un maestro.





ISS SOCCER 64/ ¡¡Qué puntazo de cartucho!!

El fútbol que viene os va a alucinar

Comentan los chicos de Major A, creadores de ISS 64, que "nuestra meta era hacer un juego de fútbol tan realista como un partido de verdad". No han dado en el clavo. Les ha salido realista, y además emocionante, intenso...

Los **Major A**, japoneses y de Konami, han basado los **esquemas** de su nuevo fútbol en los **de la serie para Super** (que también crearon). Eso es un buen comienzo. Y el año que se tiraron desarrollando la creación es la garantía de que estamos ante algo realmente nuevo. El equipo, que lo tenía todo clarito, aprovechó ese tiempo para trabajar en las dos áreas que más preocupaban: look y jugabilidad.

El **look** tenía que ser lo más **real** posible, y bonito. Se echó mano de la técnica **Motion-Capture** y se tomaron alrededor de **300 movimientos**... ¡¡de un estudiante aficionado al fútbol!! Eso dio paso a **320 acciones** sobre el papel que luego han quedado reducidas a algo más de 200 en pantalla. Luego vinieron los **polígonos**, para vestir a jugadores talla XL. Había que dar sensación de fútbol en **3D REAL**, y eso siempre cuesta. Con todo, el resultado es brillante. Difícil precisar si **alguien se acercado más a la realidad**.

La **jugabilidad**... había que hilar fino en ese tema, especialmente porque se enfrentaban a un **stick digital**. Un cacharro que ofrece 200 posibles variaciones de movimientos, y hay que tenerlos todos cubiertos. Unimos los **botones C** y lo mezclamos todo con la posibilidad de pulsar varios controles a la vez. Y no es que se pudieran realizar muchas acciones, es que todas debían salir fácil. Remates en **tijera, taconazos, bicicletas**, cosas así conseguiréis con un sólo botón.

Look, jugabilidad, Konami, Major A y el fútbol que lo domina todo. Un cóctel que **cambiará la manera que teníais de ver el fútbol computerizado.**



Primer puntazo. En ISS 64 los jugadores celebrarán los goles de hasta 15 maneras diferentes. Aquí hemos destacado una que bien podría imitar la de Suker o la del propio Amavisca, con carrera al córner y rodilla en tierra. Habrá otras más normalitas, aunque todavía no hemos podido ver si estará la "meadita" de Leandro.



Otra de alucinar. El realismo que han imprimido los desarrolladores a cada jugada os dejará boquiabiertos. Tanto como el engine de inteligencia artificial. Uno permite vivir situaciones tan intensas como la que veis en esta imagen, el otro implica que todos los jugadores estarán atentos al juego, y podrán participar en cualquier momento.



Los penalties son uno de los aspectos mejor resueltos del juego. Gracias al sistema de recuadros (uno para lanzador, otro para el portero, de diferente color) ya no habrá que dejar la pena máxima al antojo de la CPU. Aquí regularemos distancia, altura, incluso podremos engañar... Todo en primerísima persona.





En total participarán hasta 36 selecciones nacionales (con jugadores inventados), enfrentadas en torneos, ligas o amistosos. Se admiten cuatro jugadores en las tandas habituales: dos contra dos, todos contra la CPU. Aunque como más disfrutaréis es con el uno contra uno de toda la vida.

Para hacer "rabonas"

Es recomendable hacer un training antes de entrar en competición. En este modo no sólo aprenderéis a ***lanzar corners o faltas con barrera****, sino que además tendréis todo el tiempo del mundo para ensayar algunos* ***movimientos especiales*** *-como el bycicle kick- que necesitan unos cuantos dedos y luego quedan de vicio en vivo.*

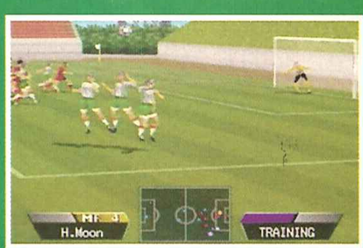




Sobre estas líneas, un ejemplo perfecto de para qué queremos repetir las jugadas. Una bicicleta de este calibre debe ser reproducida cuantas veces sea necesario, desde todas las vistas posibles. En los goles, la repetición es automática. En juego, sólo tendréis que echar mano de la pausa.



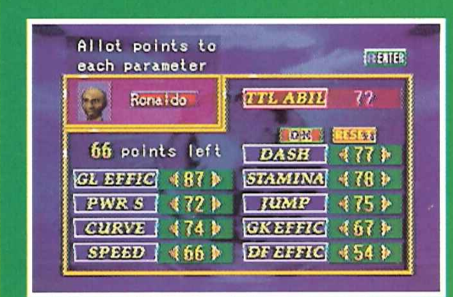






Compraréis a Ronaldo



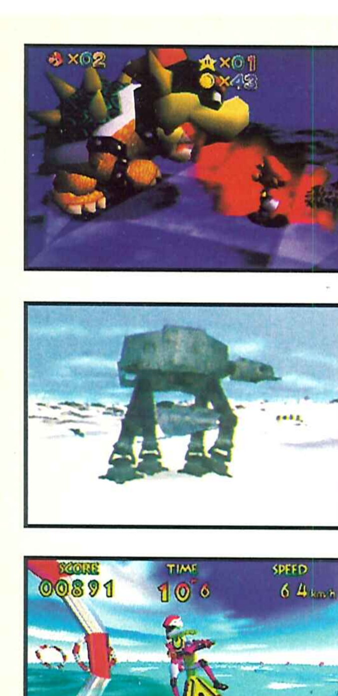


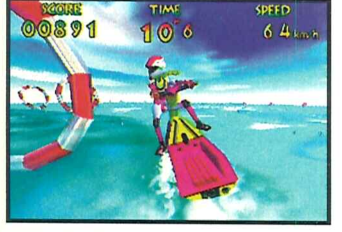


Aquí Raúl o Ronaldo no cuestan ni 2.000 ni 4.000 millones, sólo el pequeño esfuerzo de ir a la opción **"Create player"** y ponerse a jugar con los menús. Estos nos permitirán **crear al jugador que queramos**, proporcionarle una **cara** (hay para todos los gustos: rubios, negros, con patillas) y unos **valores de juego** (a restar siempre de un total disponible), y luego **incluirle en la selección** que prefiramos. Así podremos **diseñar un equipo a nuestro gusto** (o varios) que luego guardaremos en la **tarjeta de memoria**. Además, siempre dispondremos de un buen, aunque limitado, banco de jugadores.

Todas las tácticas a nuestra disposición con sólo pulsar un botón. Esta fórmula se ha heredado de la versión para Super. Consiste en seleccionar las tácticas que más nos gustan (fuera de juego, zona presionante) y asignar cada una a uno de los botones C. Luego, en el partido, presionamos ese botón y...

¿TODO?





SCORE
00891
TIME
10"6
SPEED
64 km/h



TAPSA/



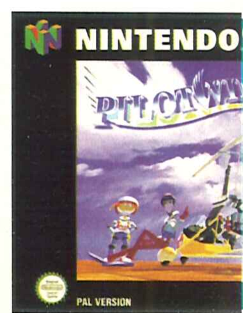
NINTENDO64
SUPER MARIO 64
PAL VERSION
Nintendo



NINTENDO64
STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE
PAL VERSION
Nintendo



NINTENDO64
WAVE RACE 64
PAL VERSION
Nintendo



NINTENDO
PAL VERSION

ESTO NO ES TODO

Es sólo el principio.

Super Mario 64. Star Wars: Shadows of the Empire.
Wave Race 64. Pilotwings 64.







Velocidad en la cresta de la ola

NINTENDO 64

NINTENDO
NINTENDO
64 Megas
4 Modos de juego
9 Circuitos
Torneo
4 Niveles de dificultad
Carreras



Wave Race 64

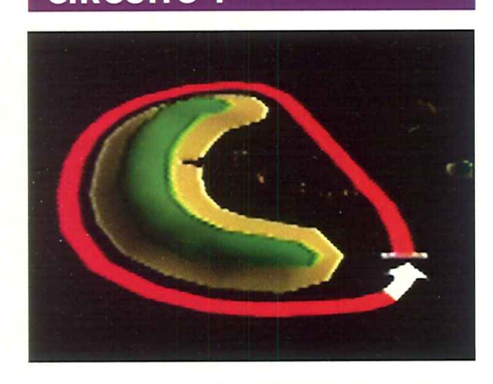
El primer juego de carreras para N64 no viene al volante de un potente bólido, como era de esperar, sino montado en una versátil moto de agua. Además de original, la apuesta de Wave Race es arriesgada, porque a nadie se le escapa que es mucho más difícil reproducir la sensación de surcar las olas que la de recorrer la superficie lisa de una carretera. Pero Nintendo ha realizado un nuevo alarde técnico para brindarnos esta maravilla plagada de detalles de calidad y tan realista como nunca habéis soñado.

El aspecto gráfico se ha resuelto combinando el cuerpo poligonal de los pilotos con las suaves texturas redondeadas del agua. Cada recorrido presenta unas condiciones distintas de oleaje y luminosidad (incluso veréis cómo la niebla se levanta de una vuelta a otra), y quizá el aspecto mejor conseguido es la forma en que el estado del agua afecta a la conducción. Y es que literalmente sentís cómo la moto salta cuando coge las olas o se desliza con suavidad si la superficie está en calma. Este afán de realismo alcanza cotas sublimes gracias a unos efectos de sonido que reproducen fielmente los altibajos del rugido del motor. ¿Y la velocidad? Ajustada al máximo, y demostrando la capacidad de la consola para generar y mover fondos sin despeinarse. Únicamente en el modo dos jugadores, a pantalla partida, se pierden las texturas del oleaje en la lejanía, pero aún así el nivel gráfico se mantiene altísimo.

Dejando los detalles técnicos a un lado, Wave Race aparece como un cartucho divertidísimo que engancha desde la primera partida. El principal modo de juego es una competición entre cuatro pilotos que puede tener hasta 9 circuitos según el nivel de dificultad en el

Dolphin Park

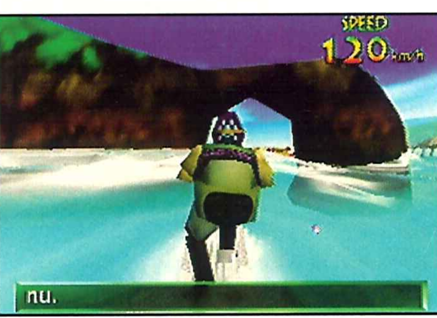
CIRCUITO 1

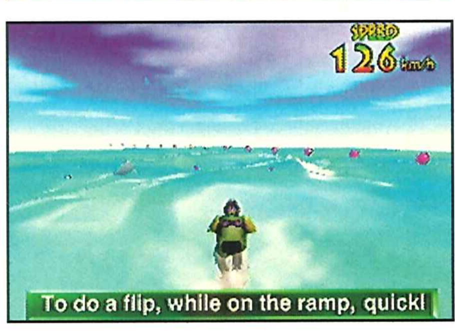


Este recorrido tan simple sirve para **entrenaros** en el modo competición; además es **el primer circuito** que aparece en el Stunt Mode. Aquí el agua está generalmente tranquila y hay **un par de rampas** donde podéis **practicar los saltos**. Si entráis a calentar directamente, antes de comenzar la competición, recibís las **instrucciones básicas** (en inglés) para aprender a pilotar.

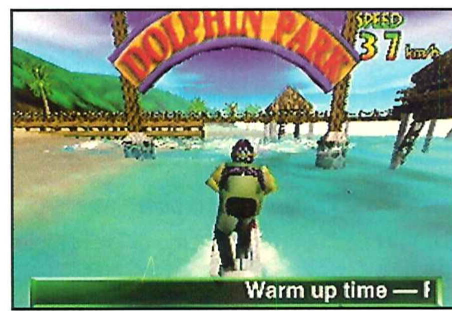
nO eStá En acCióN
Que no haya diez circuitos más para seguir disfrutando con este juegazo.







Información en pantalla. *El calentamiento previo también sirve de lección para los pilotos novatos. En el texto que aparece abajo os explican cómo hacer las piruetas elementales.*



Disfruta del agua. *La total calma del agua en este recorrido, y la presencia de un par de rampas para saltar lo convierten en el escenario ideal para flipar con tu moto.*





Sunny Beach

CIRCUITO 2



Surcando las olas. *La fuerte marejada en la recta opuesta a meta es la principal dificultad de este circuito.*

El circuito donde se desarrolla la primera carrera se compone de **un par de rectas** unidas por **dos curvas bastante cerradas**. La mayor dificultad está en la recta contraria a meta, donde os espera un **slalom entre las boyas** que se complica por el oleaje. Lo demás pasa por tomar bien las dos curvas. **Obtener la victoria** aquí es el paso imprescindible para el buen resultado final de la competición.



Aceleración. *Cada vez que pasáis una boya correctamente aumenta la velocidad de la moto. La máxima potencia se consigue cuando el contador llega a cinco.*





Curvas cerradas. *En Sunny Beach hay que apurar en las curvas para arañar todo el tiempo posible.*

eStá En acCióN
El realismo es fabuloso. Los cambios en los circuitos evitan la repetición.

que participéis. Las carreras tienen ciertas reglas, como **pasar unas boyas por el lado que señalan las flechas** (por cada error, la moto pierde potencia, y saltarse cinco supone la eliminación). El paso a la siguiente carrera depende de la puntuación acumulada en las anteriores, o sea que en más de una carrera tendréis que llegar primeros para clasificaros. El **control es tan simple** como dirigir la moto con el joystick y acelerar con el botón A, aunque a medida que acumuláis experiencia aprenderéis pequeños trucos para girar más rápido, ajustar mejor el paso de las boyas o atravesar sin problemas el oleaje.

Otra característica de la competición son los cambios en las pistas de un nivel de dificultad a otro: un mismo circuito **puede tener ahora abierto un atajo** por el que antes no se podía pasar. Así, **la variedad está asegurada**.

Del resto de modos de juego (competición por tiempos y dos jugadores) destaca por su **originalidad el Stunt Mode**, un **concurso de piruetas y saltos acrobáticos** que se consiguen realizando movimientos especiales en el mando. **Cuantas más virguerías**, más puntos. Pero para eso, antes tendréis que caeros muchas veces, dar miles de vueltas y conocer a la perfección todo lo que pueden dar de sí motos y pilotos. Aunque, bueno, eso salta a la luz casi desde el principio. Dan todo lo que tienen.

JAVIER ABAD

Sunset Bay

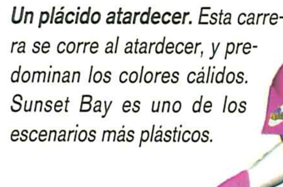
CIRCUITO 3

La belleza del atardecer no debe haceros perder la concentración en este circuito. Hay **dos curvas muy cerradas** antes y después de meta, y tendréis que dominar a fondo el slalom. La mejor táctica es que **anticipéis el giro de cada boya** para no dar las curvas demasiado abiertas. También conviene **tomar la rampa** ligeramente **hacia la izquierda y girar a la derecha en el aire**. En la última vuelta, si vais sobrados de fallos, podéis saltaros las tres últimas boyas y recortar por fuera del trazado en la zona de las minas.



Izquierda y derecha. *El dominio del slalom os servirá para atravesar la zona de las boyas. Conforme sube el nivel de dificultad, están más cerca unas de otras.*



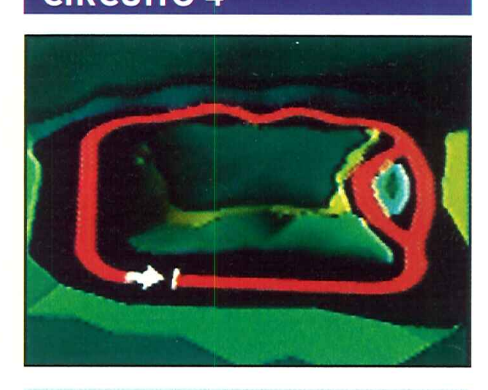


Un plácido atardecer. *Esta carrera se corre al atardecer, y predominan los colores cálidos. Sunset Bay es uno de los escenarios más plásticos.*

Las motos de Wave Race se comportan casi como las de verdad. El realismo del pilotaje es fantástico.

Drake Lake

CIRCUITO 4



La **niebla dificulta la visibilidad** en este circuito durante las dos primeras vueltas, y sólo se aclara en la última. Hay dos puntos a tener en cuenta: una boya a la que se llega rodeando un islote y un slalom que se complica por la presencia de unos **postes de madera** en el agua.





Dificultad máxima. *Cruzar la zona de los postes es lo más complicado del recorrido. Además, la posición de las boyas cambia en cada nivel de dificultad.*



¡Al fin veo! *La bruma que cubre el circuito sólo se despeja en la última vuelta. Por lo demás, la superficie del agua permanece en calma como una balsa de aceite.*

Marine Fortress

CIRCUITO 5

Bienvenidos al divertido mundo de las olas. Aquí el **cielo está nublado** y la **superficie del mar muy picada**. Nada más salir os encontráis con un espolón que debéis rodear, aunque los intrépidos podéis aprovechar un par de olas grandes para "evitarlo". Atención también a las **cajas que flotan en el agua**, porque pueden haceros caer, y mucho ojo al atajo que se abre a partir del nivel hard: una compuerta que sube en la segunda vuelta y da paso a un **canal** en el que las olas puede lanzaros contra los muros.



Mar picada. *El estado del agua es un problema en este recorrido. El oleaje hace difícil controlar la moto.*



Por aquí se llega antes. *A partir del nivel de dificultad "hard", esta compuerta sube y deja vía libre a un atajo que transcurre entre las paredes de un estrecho canal.*





Por arriba o por abajo. *Siendo un poco valientes podéis saltar el espolón que hay frente a la línea de salida utilizando las olas como rampa de lanzamiento.*



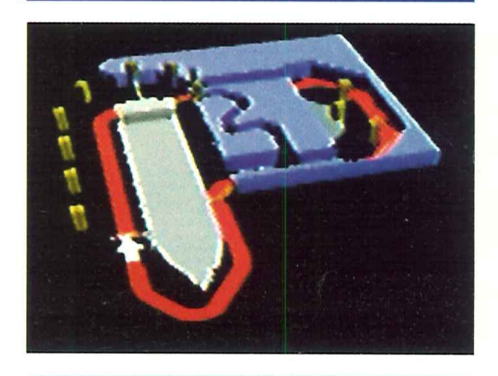
¿Qué túnel prefieres? *Al fondo de esta imagen se ve la entrada a los dos túneles que se abren en el nivel hard.*



Cerca o lejos. *Los botones C permiten variar la perspectiva conforme a cuatro posiciones (zooms) distintas.*

Port Blue

CIRCUITO 6



Un recorrido de aire industrial que **resulta más fácil** de lo que parece en cuanto aprendéis el trazado. Casi al final hay unas rampas que os obligan a saltar cuando lo que queréis es girar a la derecha. Sin embargo, en los niveles más difíciles no queda más remedio que **cogerlas y hacer el giro en el aire**. En el nivel "hard" se abre un **segundo túnel** que sirve de atajo, pero tiene un recorrido tremendamente sinuoso. Los demás pilotos lo utilizan casi siempre, y en los siguientes niveles de dificultad es el único camino posible, así que conviene ir conociéndolo.

Time Trial: Tú contra el circuito







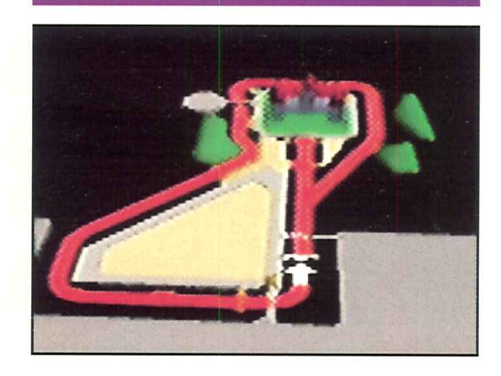


Esta modalidad de juego os invita a **rebajar el tiempo récord** de cada circuito a base de recorrerlo una y otra vez en solitario, sin rivales que osen molestaros.

Podéis aprovechar esa ausencia de contrincantes para **practicar los tramos más difíciles de cada trazado** y así dar el máximo rendimiento cuando os metáis en competición.

Twilight City

CIRCUITO 7



Cuando superéis el nivel normal y **entréis en el "hard"**, el primer recorrido que aparecerá será este Twilight, un circuito **lleno de giros complicados**, bastante difícil de acabar con éxito.

Justo delante de la salida hay un **primer atajo** al que se llega **saltando por la rampa de madera**. Mucho cuidado, porque **el túnel** que hay después está **bloqueado en el nivel "expert"**, así que tenéis que **bucear tras el salto** para esquivarlo. Las rampas posteriores pueden ser un problema si no las tomáis bien, por lo que a lo mejor os conviene ir por debajo sorteando las minas que hay en su base.







Lleno de trampas. *Twilight City es uno de los trazados más intrincados del juego. Está lleno de curvas, contracurvas, saltos y túneles. Hasta que no os aprendáis el recorrido será difícil que consigáis un buen resultado.*





Modo versus: "Piques" sobre el agua







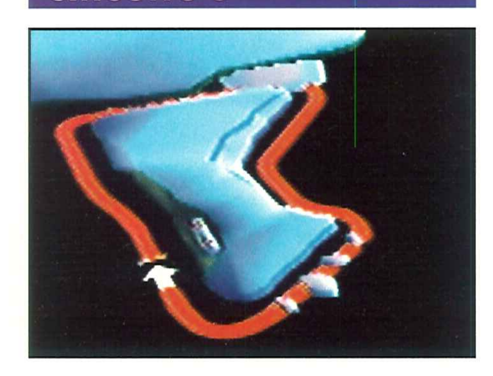




Un juego de carreras como éste no hubiera estado completo sin un modo que enfrentase a dos jugadores. En este caso podéis **elegir el circuito en el que queréis correr**, y las carreras se desarrollan con la **pantalla partida horizontalmente**. A la hora de jugar, la **visibilidad disminuye** un poco y se pierden algunas texturas, pero la **sensación de velocidad es igual** que en las carreras del modo competición.

Glacier Coast

CIRCUITO 8



El circuito helado sólo aparece cuando **abrís el modo "expert"**, y su dificultad está en las **duras condiciones climáticas**. Corréis el peligro de **chocar contra icebergs** flotantes, e incluso de **resbalar sobre alguna placa de hielo**. No hay atajos, pero debéis estar atentos a los slaloms, y tampoco es mala idea que uno de los pilotos rivales vaya abriendo camino y rompa los bloques de hielo.

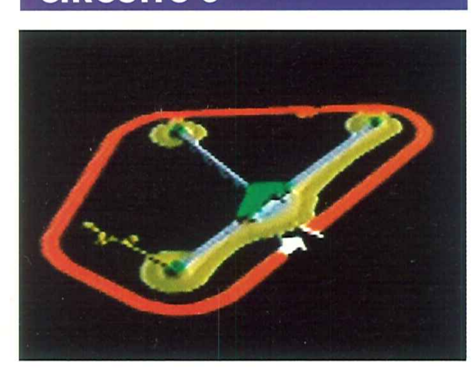




Peligro: firme deslizante. *Placas de hielo tan enormes como la de la imagen son uno de los principales peligros de este circuito. Girar aquí no es nada fácil.*

Southern Island

CIRCUITO 9



En el último circuito ocurre una circunstancia curiosa y a la vez decisiva: **la marea baja** durante el desarrollo de la carrera, con lo que **el recorrido cambia en cada vuelta**. Por ejemplo, hay una rampa que sólo podéis usar en la primera vuelta, y que os permite arañar unos segundos preciosos si buceáis por debajo del muelle de madera tras aterrizar. En la segunda y tercera vueltas podéis usar otra rampa para saltar por encima del barco, y también debéis tener cuidado con una boya que se queda casi sobre la arena cuando baja el nivel del agua.

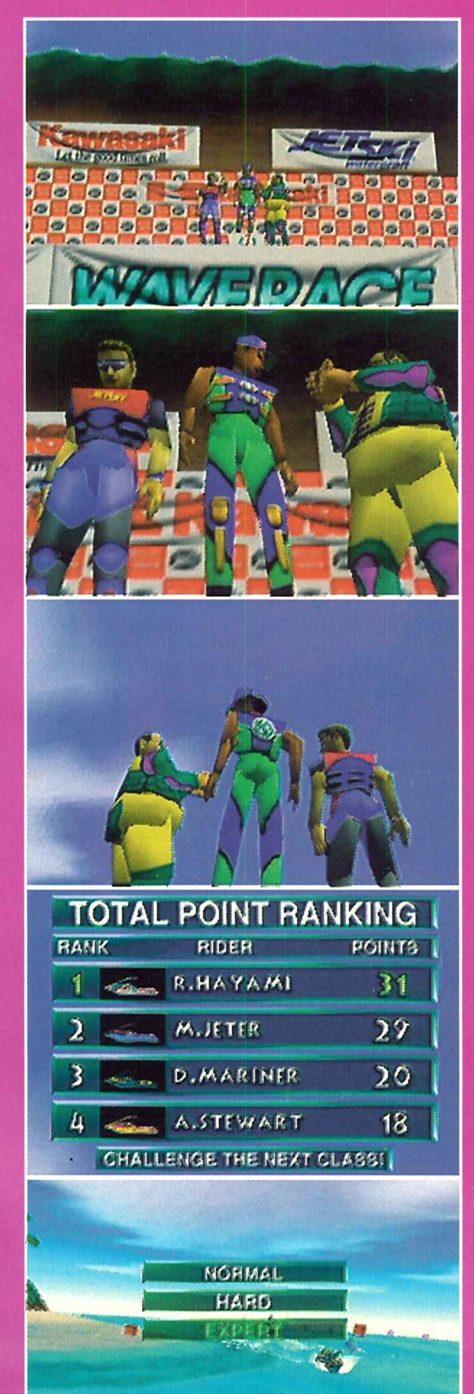






Cambios en el nivel del agua. *El circuito cambia de una vuelta a otra con la marea. Este barco que ahora está bajo el agua sale a la superficie cuando pasáis de nuevo.*

Sólo el mejor podrá acceder al siguiente nivel



Hay **puntos para los tres primeros** de cada carrera, y os **exigen una marca mínima** para disputar la siguiente. Sólo si conseguís llegar hasta el último circuito, pasáis a un nivel de dificultad mayor, y al final se abre un **Reverse Mode** en el que corréis los circuitos en sentido contrario.

Stunt Mode: Piruetas sobre tu moto

Este modo de juego premia a los pilotos capaces de hacer las mayores acrobacias. Agilidad y variedad significan mayor puntuación. Varios "check point" en cada recorrido y unos aros que puntúan al atravesarlos también cuentan en vuestra actuación.

SPIN




Suelta el acelerador y gira el **joystick 360°** en el sentido de las agujas del reloj. Mantén pulsado Abajo para conducir de espaldas.





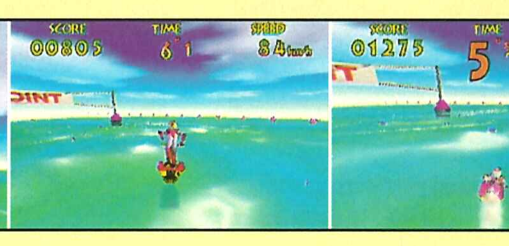
DIVE




Al **despegar** de la rampa, presiona rápido **Abajo** y **Arriba** para que tu moto se sumerja en el agua.







FLIP




Justo al despegar de la rampa, presiona **Arriba** y **Abajo**. Mantén Abajo si quieres dar más de una vuelta en el aire.







HELICOPTER




Entra en **diagonal** en la rampa y presiona **Arriba** y **Abajo** al despegar. Esta vez, el giro se produce horizontalmente.









ROLL

1 y 2





Presiona **Izquierda-Derecha** cuando estés sobre la rampa, o al contrario si quieres girar en sentido inverso.









STAND




Sin acelerar, gira **360°** en sentido contrario al reloj. Mantén Arriba para conducir así y pulsa Abajo para bajar.







HANDSTAND



Suelta el acelerador y presiona **Abajo-Arriba**. Mantén presionado Arriba para permanecer en esa posición.







Aquí llegan los primeros trucos





Ballenas asesinas. Para que aparezca una ballena asesina en el modo campeonato, debéis sumar más de treinta puntos antes de llegar al circuito Southern Island.







Salida rápida. Apurad al máximo la salida. Si aceleráis justo antes de que el locutor grite "Go!", podréis conseguir la máxima potencia de la moto.







¡Conduce un delfín! Entra en Stunt Mode y selecciona el circuito Dolphin Park. Pasa por todos los anillos y realiza estas acrobacias: **Handstand, Stand, Spin, Dive, Roll a izquierda, Roll a derecha y Flip** (el orden no importa). Cuando cruces la meta oirás el sonido de un delfín. Ahora sal, entra en el modo campeonato y escoge la opción Warm Up. Mantén presionado Abajo mientras estés eligiendo piloto, y cuando comiences a jugar lo harás sobre un delfín. El truco se mantiene siempre, e incluso los pilotos montan delfines en la intro.



Recuperación rápida de las caídas. Este es un truco muy útil para no perder unos segundos preciosos cuando os caéis de la moto. Si presionáis rápidamente el botón A justo cuando os vais al agua, vuestro piloto tardará menos en volver a subirse a su vehículo.





Nevos colores. Cuando estés eligiendo piloto, mantén presionado Arriba en el joystick analógico para que cambien tanto el color del traje del piloto como el de la moto.

El Análisis

•**Técnica y realismo** se dan la mano. La suave textura del agua se une a la sensación perfectamente conseguida de correr sobre las olas.
•**Manejo simple, respuesta inmediata al mando** y animaciones fluidas para el control de la moto. Las horas de práctica dan resultados sorprendentes.
•Los **modos de juego ofrecen variedad**: competición individual, time trial, modo dos jugadores y el espectáculo de las piruetas garantizan la diversión.
•**Los nueve circuitos** son completamente distintos, y además cambian su recorrido al pasar de un nivel de dificultad a otro.

Gráficos	97
Sonido	95
Movimientos	98
Jugabilidad	97
Entretenimiento	98
TOTAL	97

NINTENDO 64

ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
64 Megas
Torneo
160 Equipos
0 Vidas
3 Niveles de dificultad
Fútbol





EA juega, pero no convence

FIFA 64

Electronic Arts ha querido apuntarse un tanto, y nunca mejor dicho, siendo la primera compañía que pone en juego un cartucho de fútbol para N64 fuera de Japón. Evidentemente, el título elegido es el FIFA de siempre, aunque ahora lleve como apellido el 64, la cifra que hace furor. A priori, se dan todas las condiciones para ver un magnífico espectáculo. Sentémonos a ver cómo se desarrolla el encuentro.

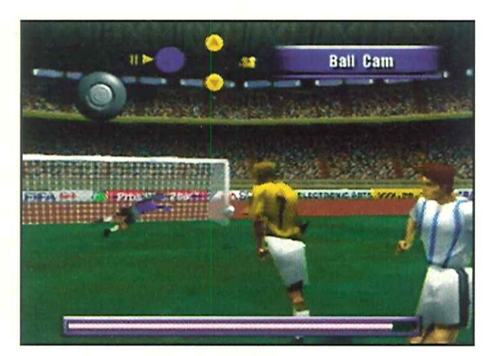
En líneas generales, el juego reúne las condiciones básicas de los cartuchos de este tipo. Varias competiciones diferentes, desde ligas nacionales a torneos de selecciones, partidos marcados por el **signo de la simulación más realista**, y un aprovechamiento a nivel técnico de la capacidad de la consola para ofrecer **animaciones al más alto nivel y varias perspectivas de juego**. Como veis, hasta aquí todo entra dentro del guión exigible. Sin embargo, basta con hacer este análisis un poco más intenso (y extenso) para que salgan a la luz algunas, digamos, anomalías inevitables.

Quizá la más resaltable para nosotros sea la **ausencia de la liga española** dentro de las cinco que podemos disputar. Que estén competiciones como la italiana o la inglesa parece de cajón, pero que se imponga la presencia de la liga estadounidense sobre nuestra liga de las estrellas es algo que clama al cielo y parece obedecer intereses comerciales más que deportivos. En fin, conformémonos con poder elegir a la selección española de entre las 64 (¡otra vez el numerito!) escuadras nacionales presentes. Y démosle el mérito que se merece a la aparición de las alineaciones de verdad.

Como todos sus antecesores, FIFA 64 pasea su porte de simulador desde el menú de opciones hasta el momento en que los jugadores se retiran a los vestuarios tras el partido. Esto incluye la posibilidad de elegir el once inicial, seleccionar el sistema de juego, ajustar la estrategia y realizar todo ➡

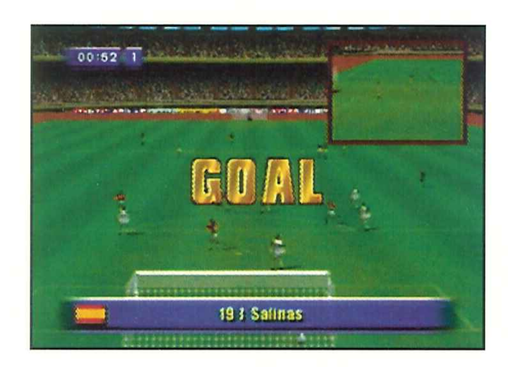
Saques con flecha. *Todas las jugadas a balón parado han sido resueltas con una flecha que indica la dirección del balón y la potencia del golpeo.*

Penalti y expulsión. *Los árbitros de FIFA 64 son implacables con las entradas duras. La única forma de esquivar las tarjetas es desactivando las faltas.*



Repetición al instante. *La repetición de las jugadas os permite elegir cámara, pasar la imagen fotograma a fotograma y rebobinar cuantas veces queráis.*

El simulador de EA salta al campo de los 64 bits luciendo ocho vistas y equipos reales... pero sin la fantástica liga española.



nO eStá En acCióN

¿Por qué no está la liga española?
El control resta fluidez al juego.

El espectáculo llega en primer plano

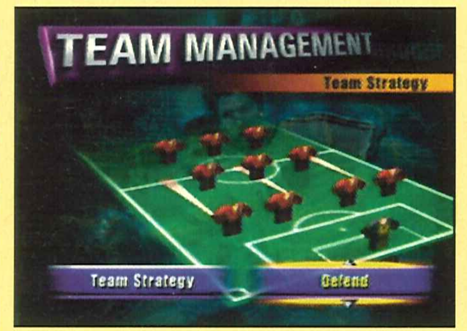


Seleccionando **una de las cámaras que siguen el juego de cerca** se puede apreciar mejor la calidad de las animaciones. Aunque con la vista tan próxima resulta más difícil jugar, es asi como salen a la luz las imágenes más espectaculares del partido.





Hablemos de tácticas y estrategias





Dentro del vestuario manda el "mister". En FIFA 64 podéis **decidir si os conviene un 5-3-2** o un 4-3-3, o si preferis que el equipo salga al ataque en lugar de atrincherarse en su propia área. Incluso tenéis a vuestra disposición las **plantillas reales** de cada equipo para elegir el **once inicial**. Y con la ventaja de que si perdéis, nadie os va a cesar.



Tanda de penalties. *A la hora de lanzar un penalti no hay cursores que indiquen dónde va a ir el disparo, por lo que resulta tan difícil tirarlo como pararlo.*

eStá En acCióN

Que las plantillas sean reales. Que haya 8 cámaras para seguir el juego.



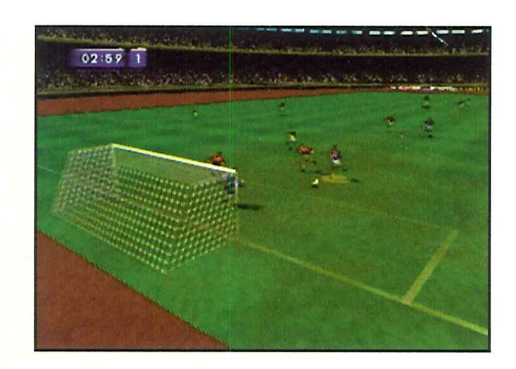
Cuatro a la vez. Conectando un mando a cada puerto de la consola podéis organizar partidos de cuatro jugadores. Cada uno elige equipo y nivel de dificultad.

tipo de pases y disparos debidamente explicados en un manual tipo listín telefónico. Para el control se utiliza el **joystick analógico**, y precisamente sobre él se centra **otra** de nuestras **quejas**: los jugadores sólo realizan los movimientos cuando soltáis el botón, con lo que la fluidez se resiente y la **acción se hace mucho más imprecisa**. Os aseguramos que defender con este sistema es casi más difícil que marcar al propio Ronaldo.

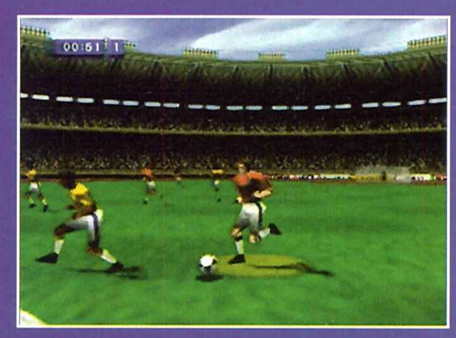
En el apartado técnico destaca la profusión de vistas, ocho en total, que permiten seguir el juego prácticamente desde todos los ángulos del estadio. Algunas de ellas son más útiles para el espectador que para el que juega, pero siempre viene bien tenerlas en cuenta a la hora de repetir las jugadas más destacadas. Las cámaras más cercanas sirven también para contemplar las animaciones y disfrutar en primer plano las **virtudes del motion capture** que utilizaron los programadores con **David Ginola** (Bebeto sólo luce en la carátula) como modelo estelar.

En definitiva, que a este nuevo FIFA todavía le queda un poco para llegar a ser el gran juego que están esperando todos los usuarios de Nintendo 64. Por historial y por plantilla es uno de los grandes, pero necesita **entrenar más fuerte para volver a optar al título**.

▸JAVIER ABAD



Desde todos los puntos del estadio



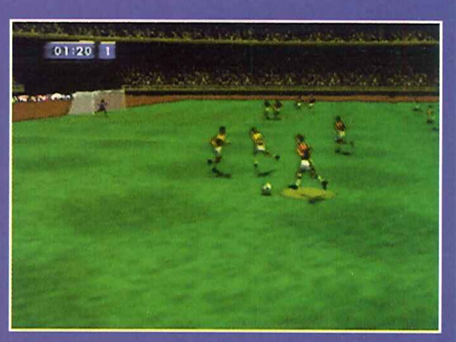
Ball Cam: Es la más cercana al balón, o sea, la más espectacular de todas. Sin embargo, su campo de visión es más limitado, por lo que te aconsejamos que la utilices sólo para seguir las repeticiones.



Cable Cam: Esta cámara sigue el juego desde uno de los fondos, pero se mueve de una portería a otra. Su elevación sobre el terreno permite distinguir con claridad la situación de los jugadores en cada momento.



Endzone Cam: Al igual que la Cable Cam, sigue el partido desde uno de los fondos, pero se mantiene fija y está más cercana al campo. Resulta mucho más útil para el jugador que ataca en la portería de arriba.



FIFA 64 Cam: Es una combinación de todas las demás. La CPU elige la vista más adecuada en cada momento, con lo que los cambios de perspectiva son constantes durante el partido.



Shoulder Cam: La típica perspectiva isométrica de la serie FIFA casi a ras de suelo. Como ocurre con la Ball Cam, permite observar los movimientos al detalle, pero dificulta el seguimiento de las jugadas.



Sideline Cam: El partido visto desde una localidad de tribuna. La cámara se mueve a lo largo del lateral del campo, lo que la convierte en una de las más indicadas para seguir el partido.



Stadium Cam: Una de las cámaras de FIFA 64 tenía que ser obligatoriamente la típica de los juegos de Electronic Arts. Desde esta posición podéis apreciar la máxima proporción del terreno de juego.



Tele Cam: Pretende recrear la vista que nos ofrecen las retransmisiones televisivas. Se mueve por la línea de banda como la Sideline Cam, pero os enseña el partido desde una posición más elevada.

La segunda cámara





Además de seleccionar la cámara general, FIFA 64 os ofrece la posibilidad de **insertar un recuadro en una esquina** de la pantalla para seguir el juego desde otra cámara distinta. Si lo preferís, también podéis convertirlo en un radar con la posición de cada jugador.



Las vistas más cercanas resaltan la gran calidad de las animaciones.







Comentaristas en directo. Un equipo de comentaristas narra todas las jugadas en tiempo real. Pese a que lo hacen en inglés, le ponen el ambiente a los partidos.

Casi todas las ligas del mundo







A pesar de la **imperdonable ausencia** de nuestra liga de las estrellas, en FIFA 64 podéis participar en **algunas de las mejores competiciones** del mundo. Hay **cinco campeonatos** (italiano, inglés, francés, alemán y estadounidense), todos con sus **equipos y plantillas reales**, además de **64 selecciones nacionales** (la representación nacional se reduce al equipo de Clemente). Con estos moldes podéis simular una temporada completa, y guardar resultados y clasificaciones de cada jornada en la tarjeta de memoria.

El Análisis

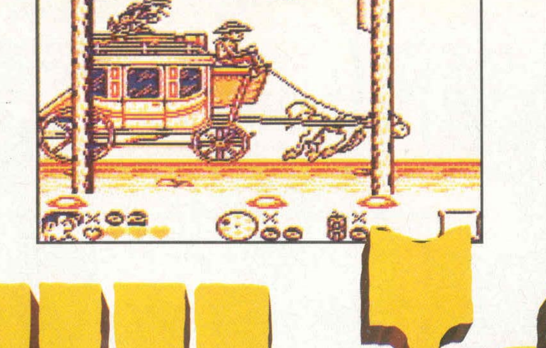
•FIFA 64 se mantiene fiel a su tradición de simulador. El gusto por el realismo preside todos los aspectos del juego.
•La ausencia de la liga española nos ha dejado helados y tiritando. ¿Dónde están los goles de Ronaldo, la genialidad de Raúl o la magia de Rivaldo?
•Cualquier perspectiva que se os ocurra está incluida en el juego de cámaras. Así se aprecian mejor los fantásticos detalles de las animaciones.
•Los jugadores sólo actúan cuando soltáis el botón. Definitivamente este sistema de control no es el idóneo para darle fluidez a los partidos.

Gráficos	88
Sonido	87
Movimientos	86
Jugabilidad	76
Entretenimiento	81
TOTAL	**83**


INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER
64
adidas


Nintendo
Acción

GAME BOY
INFOGRAMES
INFOGRAMES
2 Megas
Passwords
12 Fases
4 Vidas
3 Niveles de dificultad
Plataformas



LUCKY LUKE

Sáltala otra vez, Luke

Pulula el bueno de Luke por un cartucho de plataformas **endiabladamente entretenido**. Algún día nos dirán los de Infogrames el secreto de su fórmula. Que aprovechando el "engine" de otros juegos y tirando de héroe de papel, aun consiguen sacarse de la manga una suerte de situaciones que acabaría con la imaginación de los guionistas del Mississipi. Huele a Spirou, y a Los Pitufos, pero desde el principio uno identifica este juego como propiedad de Luke.

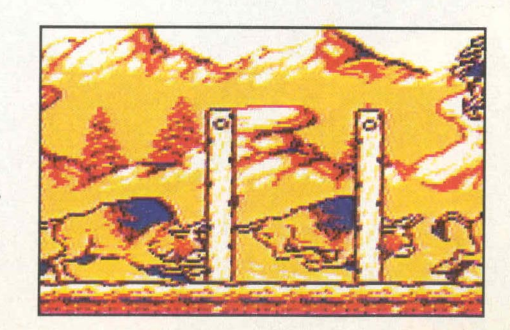
Ya sabréis de qué va la historia. Lucky galopándose el desierto a la caza y captura del grupo de forajidos más peligroso de la época. En este viaje sin vuelta, al del pitillo le toca enfrentarse a bandidos con el cinturón flojo, trenes cargados de delincuentes, tormentas, huracanes y presos de disfraz a rayas. Para salir airoso no sólo hay que apurar el salto, sino además localizar **items escondidos** y afinar la puntería. Que las balas no abundan. Éstas, las balas, son también parte del viaje. Junto a cartuchos de dinamita, corazones, estrellas, mexicanos y totems indios.

La puesta en escena es brillante. Apenas se repiten decorados y el trazo es simpático y muy agradecido. **Luke se mueve** a las mil maravillas. Camina con fluidez, salta con agilidad y se agacha o dispara justo cuando se lo ordenamos. La respuesta al mando es perfecta y aquí se exige precisión.

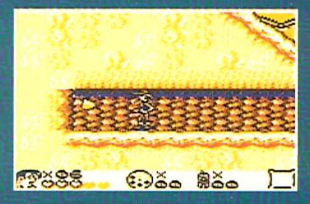
La **jugabilidad cuenta** esta vez también a favor. Y no por la abundancia de passwords, sino porque los bonus pueden acabar en vida extra, hay supercorazones que aumentan la resistencia, cada 100.000 puntos nos regalan una continuación y los jefes finales son fiambre rápido. ¡¡Pero todo en el modo fácil!!

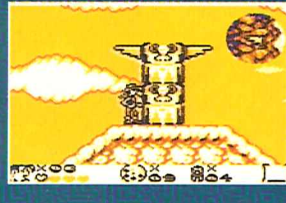
El reto es largo, tanto, que parece mentira que quepa en una eprom de 2 megas. Afortunadamente es igual de divertido, y además capaz de sacarte unas cuantas risas.





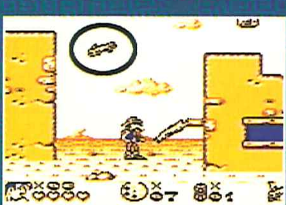
Piensa antes de disparar



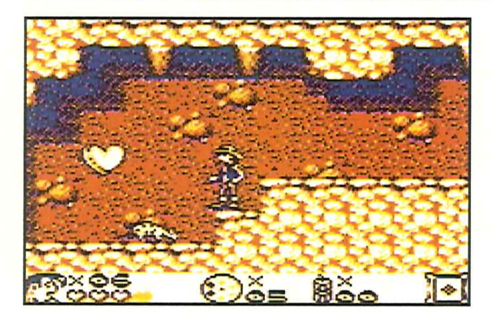








Eso, primero piensas y luego buscas. No te quedará más remedio cuando la **rama está rota**, el tótem se pone en mitad del camino o la **lámpara no baja**. Y no es una adivinanza, es simplemente que para resolver esos enigmas, y continuar avanzando, tendrás que **localizar ciertos objetos, que están bien ocultos** (¡no te olvides de la **dinamita**!), y activarlos frente al obstáculo en cuestión. Parece más difícil...



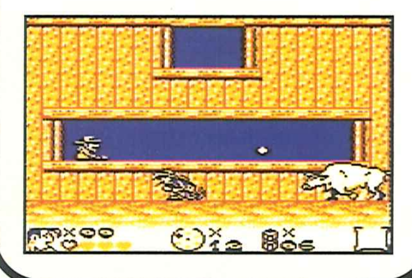
Corazón, corazón. *No es rojo, pero sí enorme. Cógelo y te regalará más energía. Hasta tres puntos más.*

Bonus vaqueros. *Hay 5 pantallas esperando a que aciertes a todas las botellas. El premio es una vida.*

Dalton & Cía

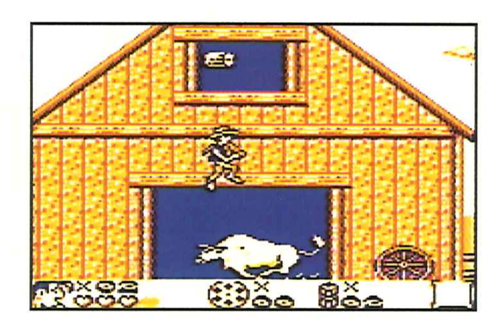


Los pillos más famosos del Oeste están a punto de caer bajo las garras de Luke. Desde Billy el Niño a los risueños Dalton, todos plantan cara a nuestro vaquero favorito. Esperan **tras siete de los 12 niveles**, y el fin de fiesta es con los **cuatro Dalton** en la cárcel. Cargárselos no es difícil, lo peor es eludir a sus "amiguitos".



nO eStá En acCióN

Sólo un password. Algunos scrolles.
La melodía, más propia del circo Ruso.



eStá En acCióN

La variedad. Las situaciones originales.
La aventura. Animaciones de Luke.

Guía para enfrentarse al salvaje Oeste



1. El poblado mexicano*: Para cogerle el aire a los saltos, cornisas y uso de corazones, estrellas, TNT y balas de repuesto. No hay rival final. Sí bonus.*

2. La diligencia*: Sobre el carromato, cárgate a los cuervos, esquiva las flechas del indio y sortea los postes que salen en tandas. No hay enemigo final.*

3. Painful Gulch*: Atención a los primeros escondrijos subterráneos de ítems: pon la dinamita en el lugar adecuado y ojo con lo que hay dentro. Enemigo final facilón.*

4. El tren*: A lomos de Jolly Jumper perseguimos un tren cargado de tipos peligrosos. Pilla municiones y prepárate para el pistolero del final. Bonus.*

5. Saloon*: Busca el naipe en el sótano. Las palancas te permitirán bajar las lámparas. Arriba hay un tahúr que quiere jugar una partidita...*

6. Llanura*: Lluvia y viento en tu contra. Empiezan los saltos de fe, cuando no se ven las plataformas de destino. Busca el creceplantas. PASSWORD.*

7. Los bisontes*: Es una estampida y corremos delante de los bichos. Hay huecos en el suelo para escondernos. Jefe final y bonus.*

8. Rancho*: Posiblemente la más larga. Estilo poblado, pero con arenas movedizas. Jefe pendenciero. Bonus.*

9. Rápidos*: Dos tipos de plataforma: troncos móviles y piedras que desaparecen. Más saltos de fe. Bonus.*

10. Sierra India*: Busca en mitad de la cueva lo que necesita el Tótem. Ojo con las piedras y con los totems. Rutina frente al enemigo final.*

11. Huracán*: El remolino obliga a pegarnos a la derecha de la pantalla, por eso no vemos las cajas y otros objetos que vuelan hacia nosotros. Que el huracán no te alcance.*

12. La Penitenciaria*: No hay más pistas. Esto lo resuelves tú solito. Pero vaya, por si acaso, mucho laberintos y una llave que está después de los cocodrilos...*

El Análisis

•Para empezar **se distancia** perfectamente **del resto de juegos de la casa**, aunque no le falta "sello" de calidad.
•La **variedad de situaciones** es impresionante. Tan pronto nos las vemos en un "saloon", entre naipes y botellas, como corremos delante de una estampida de bisontes o de un huracán que se nos quiere tragar.
•El **sonido es muy festivalero**, aunque tira más a "pachanga" con tonos soviéticos que a "disco" del bueno.
•El **cartucho se ha estirado** al máximo. En sólo 2 megas hay espacio para 12 fases cargadas hasta arriba de pueblos, diligencias, trenes, minas, indios, balas, mexicanos, tormentas...

Gráficos	89
Sonido	80
Movimientos	90
Jugabilidad	92
Entretenimiento	92
TOTAL	90

EL PULSO

UN RPG DE LUJO SE ENCARAMA AL TOP 1 DEL PULSO

Aunque éste mucho más rápidamente, lo cierto es que «Terranigma» cumple con la norma no escrita que ha venido colocando a todos los RPG en castellano como líderes de El Pulso. Pasó con «Secret...» y con «Illusion...», pero no es la fuerza de la costumbre, sino la calidad de costumbre, en este caso subida de vueltas, como han juzgado nuestros críticos. DKC3 llora por las esquinas, pero es ley de vida, amigo Donkey. Aires nuevos...

Terranigma en Super Nintendo

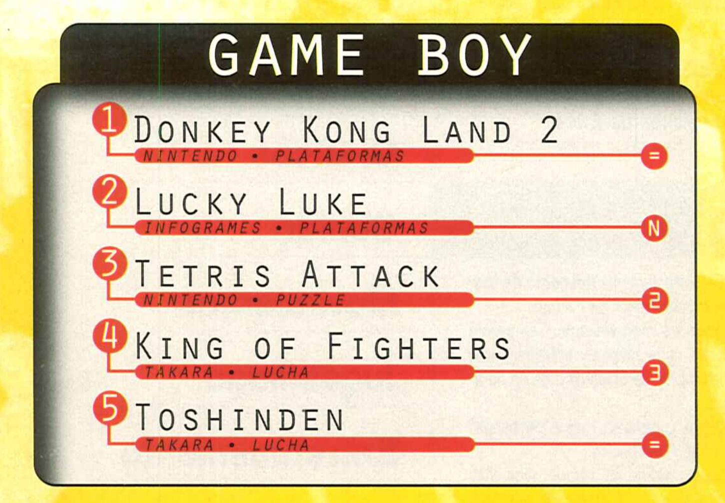
SUPER NINTENDO

1	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	2
2	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	1
3	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	=
4	Tintín y el Templo del Sol	Infogrames • Avent./Plataf.	6
5	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	4
6	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	7
7	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	5
8	Secret of Evermore	Nintendo • RPG	=
9	Winter Gold	Nintendo • Deportes	=
10	Dragon Ball Z Hyper Dimension	Bandai/Konami • Lucha	=

NINTENDO 64

1	Super Mario 64	Nintendo • Arcade	=
2	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	=
3	WaveRace 64	Nintendo • Carreras	5
4	Shadows of the Empire	Nintendo • Acción 3D	=
5	PilotWings 64	Nintendo • Simulador	3

GAME BOY



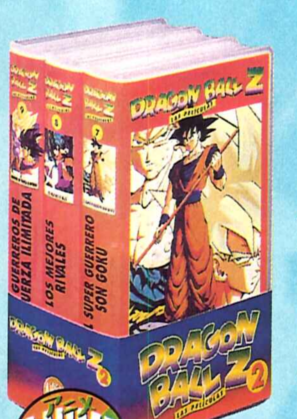
1	Donkey Kong Land 2	Nintendo • Plataformas	=
2	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	N
3	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	2
4	King of Fighters	Takara • Lucha	3
5	Toshinden	Takara • Lucha	=

N.E.S.

1	Wario's Woods	Nintendo • Puzzle	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	=
4	Tiny Toons Adventures 2	Konami • Plataformas	=
5	Megaman 5	Capcom • Plataformas	=

ZONA ZERO

El mejor es...

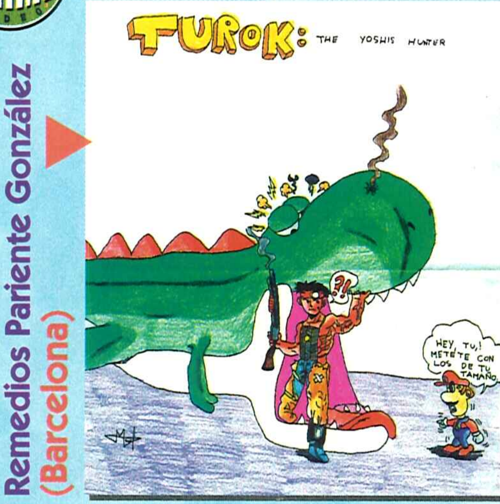


Abel Oroz Vicente (Pamplona)

Muy bueno tu chiste Abel, pero nos deja algo preocupados por el estado de Yoshi. Esperamos que haya salido ileso de su encuentro con Turok... o ¿qué hará Mario si no?

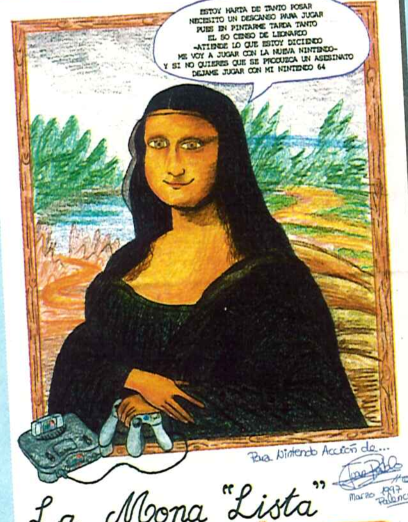


Remedios Pariente González (Barcelona)





Juan Pablo Rodríguez Prieto (Palencia)



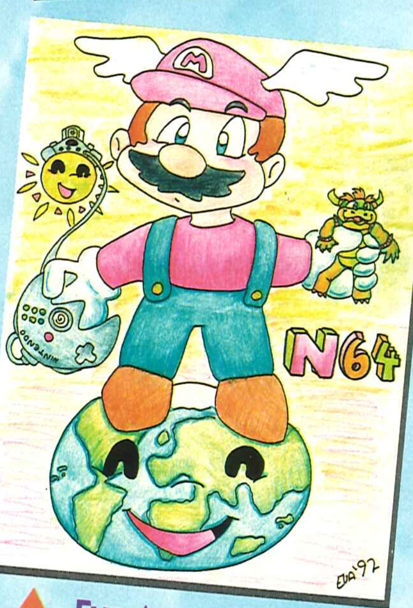




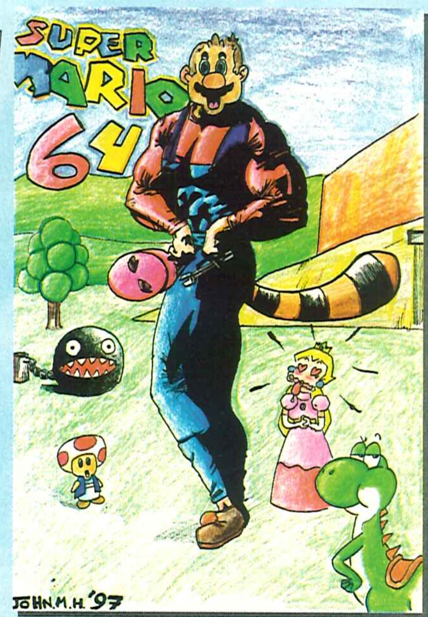
Guillermo Santos Riera (Barcelona)

Pablo García Oliván (Burgos)





Eva Aznar Rodríguez (Madrid)



John Moreno Howard (Girona)



La cartera de moda

Parece que la bolsa que regalamos a nuestros artistas está teniendo éxito. Nos alegra. Ya sabéis que siempre pretendemos regalaros lo mejor. Así nos pasa, que luego no tenemos sitio para tanto dibujo. Qué dibujo: ¡obras de arte! Pero no hay problema, alquilaremos otra redacción si es necesario. Vosotros seguid haciendo estas cosas, ¿ok? Enviad los dibujos a:

HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

PEDRO FEO

A veces llegan Cartas ...

Exageradas

Mi Dibujo

¡Por favor Publicalorrrr! he mandado ya 1450.000.000 cartas y 7.555.000 Dibujos publicalo al nombre de Carlos Landeras Mi nombre. ¡Jarrrr! he gastado 50 bolis y 1000.0000 de folios por favor! publicarlo¡

please, please, please, please, porfa, anda, por favor, majetes publicadlo en el mes de Abril.

PS. soy un poco pesado.

PS.2 ¡¡¡PUBLICADLO!!!

Carlos Landeras Martínez (Madrid)

Flipadas

HOLA:
OS ESCRIBO PARA FELICITAROS POR VUESTRO TRABAJO. PERDONAD QUE ESCRIBA DOBLE, PERO ES QUE AYER ME DIERON LAS VACACIONES DE SEMANA SANTA Y CREO QUE LAS CERVEZAS QUE ME TOMÉ AYER ME SENTARON MAL.

Pablo Varela Pet (La Coruña)

Perezosas

Si me podeis hacer un favor os desearia que meterminarais el dibujo porque esque de pintarlo se me ha gastado el color rojo.

Aarón Fernández García (Cáceres)

Pedantes

Querida Nintendo Acción:

Nintendo Acción, tu resvista llega al corazón. Nintendo Acción, causa sensación. Nintendo Acción, mé gusta tu revista, porque dentro tiene cosas que me gustan mogollón. Nintento tú as sacado Nintendo 64, de sesenta y cuatro bits, que mola mas que Super Mario Bross, Nintendo, Nintendo, tú saces unos juegos y unas consolas que molan un montón, un mogollón y por eso te mando esta poesia con alegria. Nintendo Acción, te mando esta Nintendo, poesia con alegria.

Antonio Sánchez de la Blanca (Ciudad Real)

Con alias

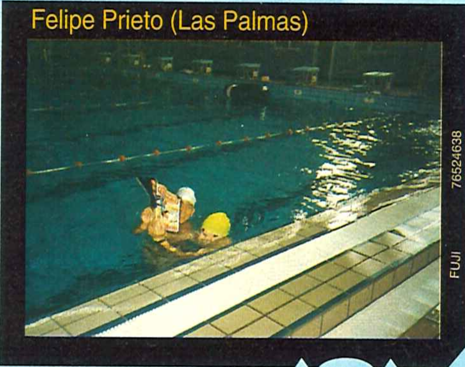
NOTA IMPORTANTE:

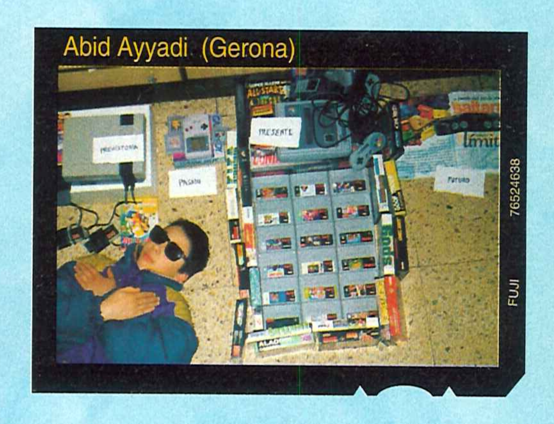
¡¡POR FAVOR!! ¡¡OS LO RUEGO!!

VOY A PONER MI NOMBRE EN EL SOBRE, PERO, PONER EN EL NOMBRE AL LADO DE LA CARTA EL NOMBRE CLAVE QUE OS PONGO EN LA CARTA.

J.N 64 (Valencia)

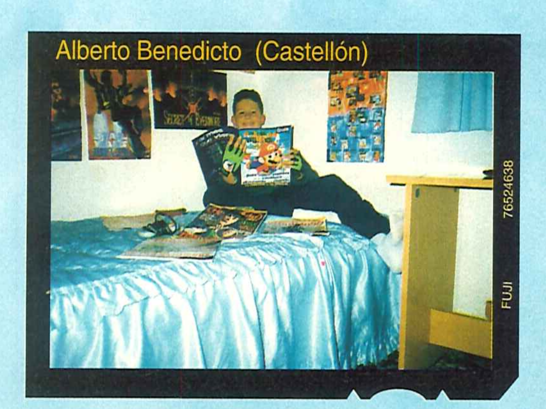
Vuestras mejores fotos


Felipe Prieto (Las Palmas)


Abid Ayyadi (Gerona)


René Hofboer (Málaga)


Carlos García (Oviedo)


Alberto Benedicto (Castellón)

Pero que lectores más divertidos, originales y guapos que tenemos. ¡No nos los merecemos! Y encima no se cortan un pelo a la hora de mandar una foto graciosa en la que nos dicen todo lo que les gustamos. Pues por eso y por ser tan simpáticos, pronto recibiréis en casa este calculator tan "chachi".



Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

ADO UN REGALO QUE TE VA A DAR MUCHA MARCHA



Envíala al Club Nintendo y recibirás en casa el estupendo

LIBRO DE PISTAS

¡No esperes más! ¡Ponte en marcha porque va a ser sonado!



Y si junto a la tarjeta, mandas el cupón que aparece en esta página, te enviaremos un exclusivo

COMPACT DISC

con las mejores

BANDAS SONORAS DE NINTENDO 64

LIBRO PISTAS + CD N64 = GRATIS

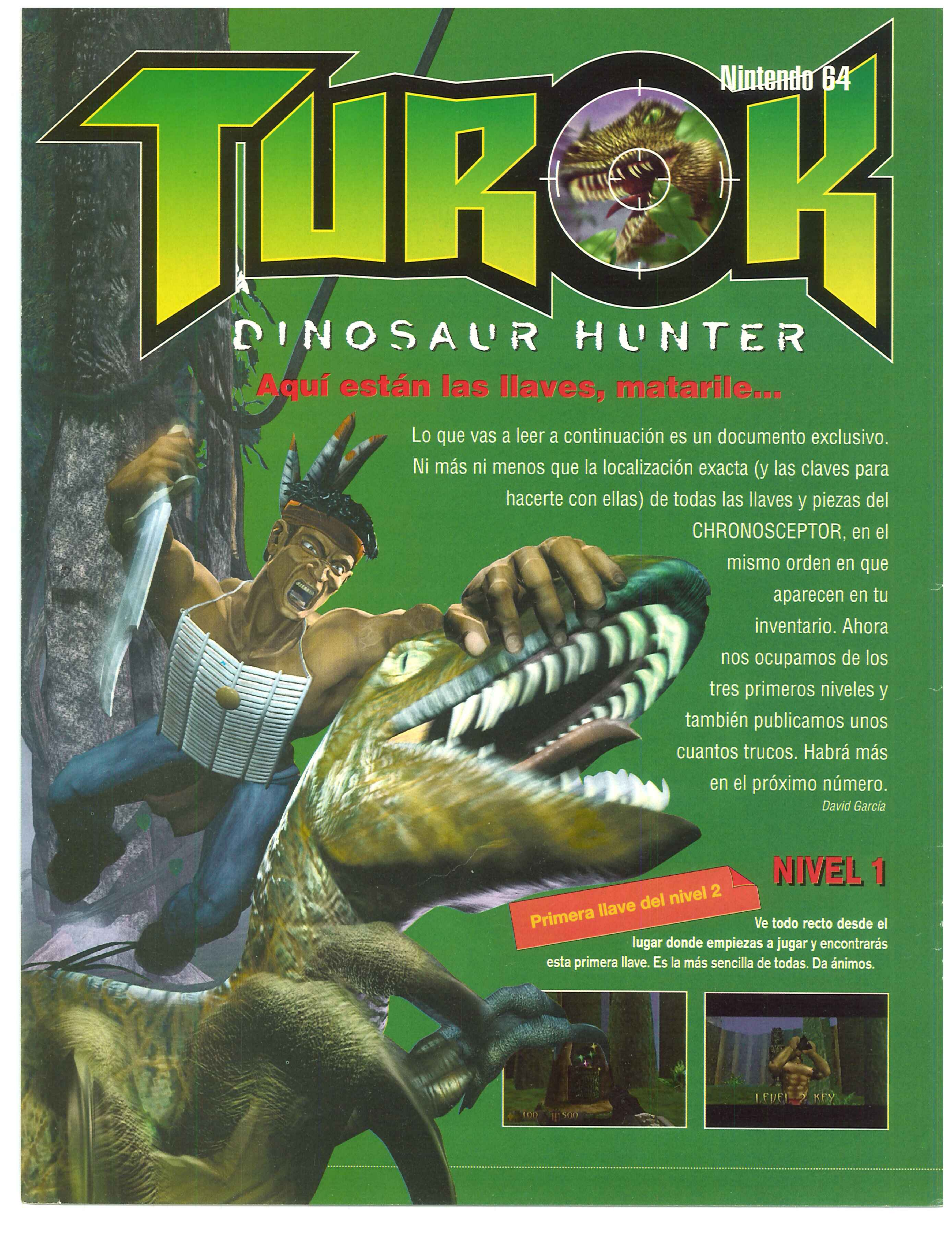
¡¡No hay que pagar ni un duro!!

BASES DE LA PROMOCIÓN

Promoción válida desde ABRIL DE 1997 hasta el 31 DE ENERO 1998.
NO se aceptarán FOTOCOPIAS de la tarjeta o del cupón de la revista NINTENDO ACCIÓN.
El cupón de la revista NINTENDO ACCIÓN sin la tarjeta NO da derecho a ningún REGALO.
Los datos de los participantes serán utilizados por NINTENDO ESPAÑA para futuros mailings, si quieres cancelar o ratificar tus datos, sólo tienes que comunicárnoslo mediante carta certificada a:

NINTENDO ESPAÑA
Pº DE LA CASTELLANA, 39
MADRID 28046.





TUROK
DINOSAUR HUNTER

Aquí están las llaves, matarile...

Lo que vas a leer a continuación es un documento exclusivo. Ni más ni menos que la localización exacta (y las claves para hacerte con ellas) de todas las llaves y piezas del CHRONOSCEPTOR, en el mismo orden en que aparecen en tu inventario. Ahora nos ocupamos de los tres primeros niveles y también publicamos unos cuantos trucos. Habrá más en el próximo número.

David García

NIVEL 1

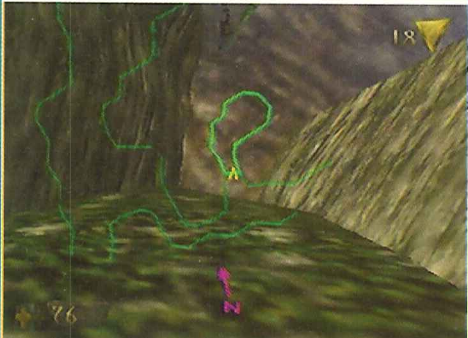
Primera llave del nivel 2

Ve todo recto desde el lugar donde empiezas a jugar y encontrarás esta primera llave. Es la más sencilla de todas. Da ánimos.

Segunda llave del nivel 2

Si sigues el camino que hay a la **izquierda de la primera llave**, verás una **enredadera** que cubre la **pared de tu izquierda** (el mapa muestra la localización). Escala por las ramas y conseguirás la segunda llave.



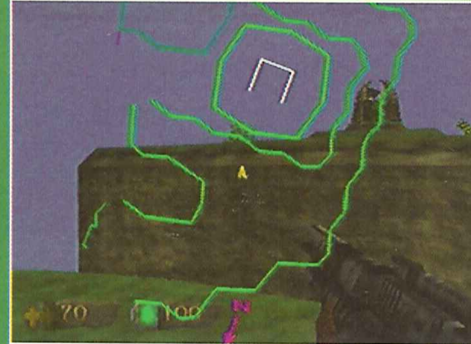


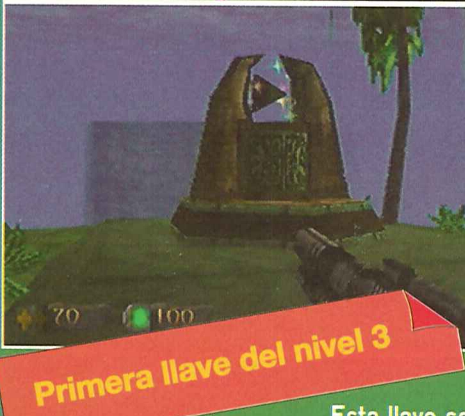


Tercera llave del nivel 2

Vuelve al punto donde encontraste la primera llave. Y, desde allí, coge la **segunda desviación a la derecha**. Si lo haces como te indicamos, llegarás a una **isla** en la que hay **dos soldados** y la tercera de las llaves.

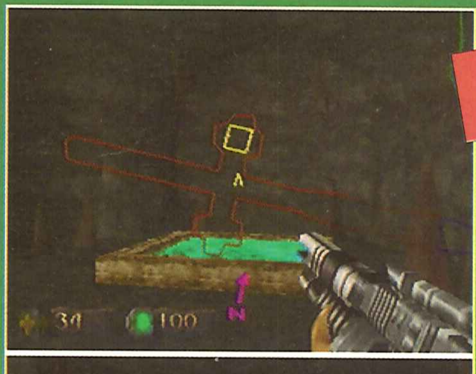


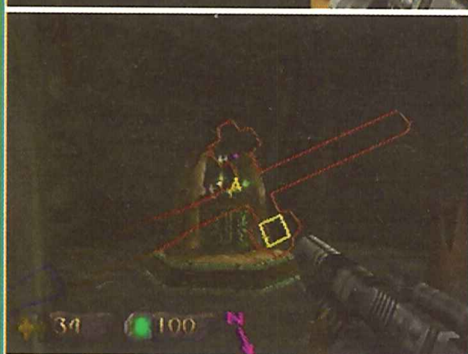




Primera llave del nivel 3

Esta llave se encuentra **al sur del teletransportador** que te conduce directamente al inexplorable **laberinto de obeliscos verdes.**







Segunda llave del nivel 3 y pieza del Chronosceptor

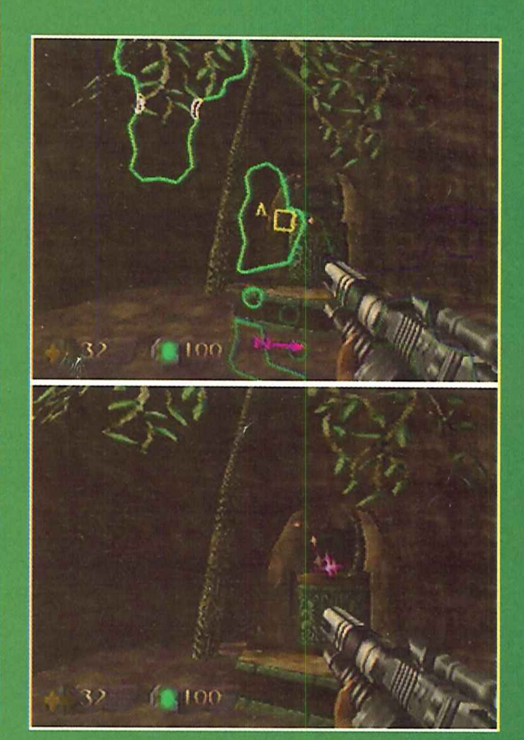
En el **interior del laberinto** (el de obeliscos verdes que decíamos antes), encontrarás la segunda llave de este nivel y también la primera pieza del **Chronosceptor**. Basta con **explorar con un poco de atención** para hacerse con este fabuloso tesoro.





Tercera llave del nivel 3

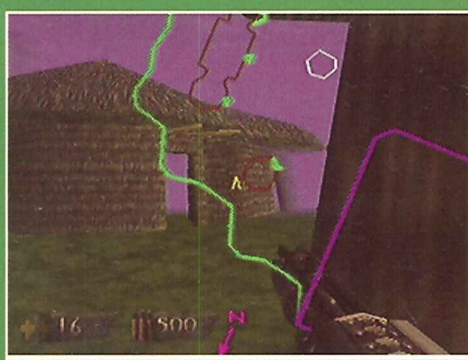
Después de **caer en el pozo seco**, llegarás al punto en el que descubriste la primera llave de este nivel. Si ahora vas a la derecha antes de llegar al teletransportador, conseguirás la tercera y última llave de este nivel.



NIVEL 2

Primera llave del nivel 4

Hay una cueva oculta en el **interior de una charca**, que se encuentra a la izquierda del primer pueblecito que encuentras. Es una caverna en la que **perderse resulta** de lo más **sencillo**, pero si lo único que haces es ir a la **izquierda y luego subir**, te toparás con otra cueva que conduce directamente a la primera llave de este nivel. Así de simple.

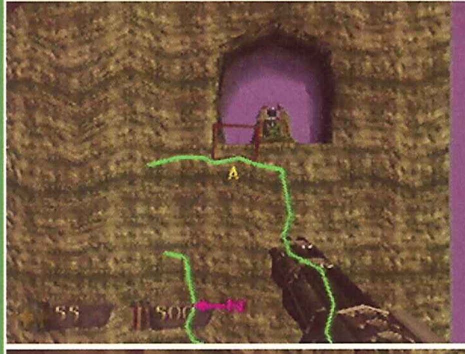






Segunda llave del nivel 4

Encontrarás esta llave en una de las caras de **un profundo acantilado**. Para hacerte con ella, debes dirigirte **primero a la izquierda** para luego dejarte caer por la parte derecha, **cerca de un árbol muy alto** que sobresale por el otro lado del acantilado. Llegarás a una misteriosa **cueva** en la que tendrás que penetrar para coger esta llave. Al principio da un poco de miedo, pero no pasa nada.

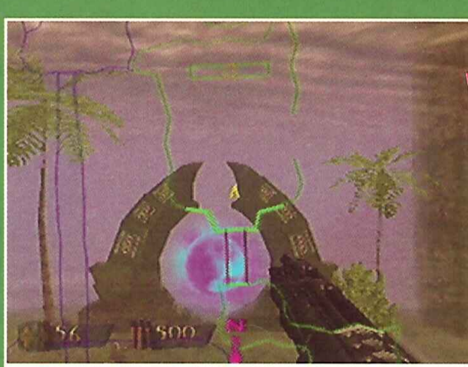






Primera llave del nivel 5

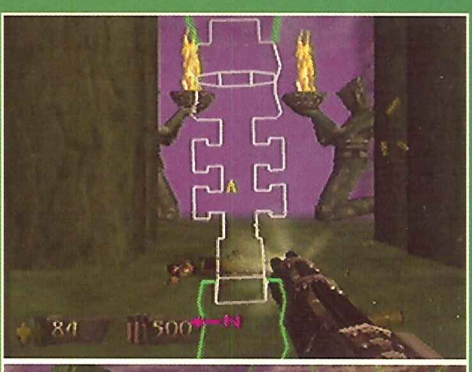
Toma el camino que hay a la **derecha del teletransportador** de salida de nivel y encontrarás la primera llave del nivel 5.





Segunda pieza del Chronosceptor

Ve a la izquierda cuando pases el templo en el que tres soldados se lanzan desde el cielo (hay además dos estatuas con antorchas en sus manos). Encontrarás una pared que es posible escalar. Sigue el único camino hasta que llegues a un acantilado. ¿Todo bien? Vale, ahora echa un ojo al mapa para localizar las dos plataformas sobre las que puedes saltar. **La pieza está exactamente en la segunda plataforma.**

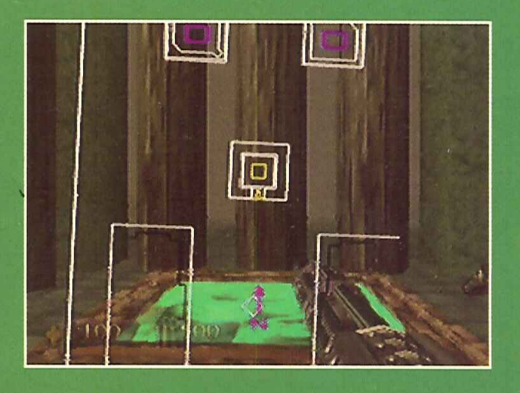




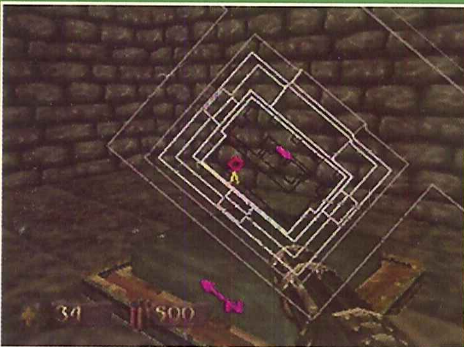
NIVEL 3

Tercera llave del nivel 4

Coge el **teletransportador que hay dentro del templo**. Debes utilizar el que está al **final de la segunda hilera de casas**. Salta sobre la **plataforma** que hay en la **parte oeste** y continúa el camino hasta encontrar la llave.

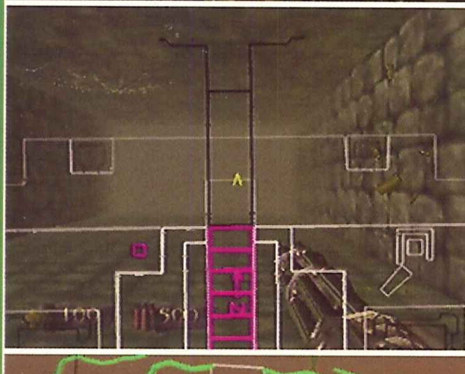






Segunda llave del nivel 5

Está al final de un corredor, donde llegas por una escalera que antes has activado con un interruptor que verás en la plataforma más alta a la izquierda. Para activarlo, sube y luego ve a la derecha.





Tercera llave del nivel 5

Muy fácil de conseguir. Sin más dilación, **golpea al enemigo final de este nivel** y recibirás la tercera llave como recompensa. Es que es algo masoquista el colega.









Tercera pieza del Chronosceptor

Escala la pared de enredaderas que hay en la **esquina noroeste del mapa** y llegarás a una zona en la que, además de morar el jefe del templo, se encuentra la pieza que buscas.

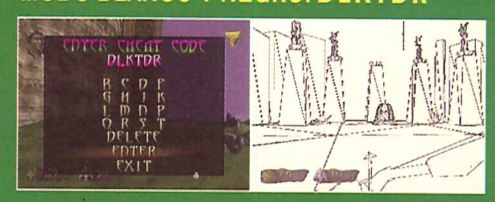
Y bien, hasta aquí la primera entrega de la guía Turok. En el próximo número habrá más llaves. Ahora, te dejamos con los trucos.

PRIMEROS TRUCOS

Después de introducir cualquiera de estos passwords que te damos en primicia, aparecerá una opción llamada **"Cheat Menu"**. Selecciónala y luego activa o desactiva los "cheats" que quieras (ON/OFF).

Pen and Ink Mode

MODO BLANCO Y NEGRO: **DLKTDR**



Disco Mode

FIEBRE DEL SÁBADO NOCHE: **SNFFRR**



Gallery Code

ROTACIONES Y VISTAS: **THBST**



Credits

LOS AUTORES: **FDTHMGS**



Spirit Mode

INMUNIDAD Y ENEMIGOS LENTOS: **THSSLKSCL**



All Weapons

TODAS LAS ARMAS: **CMGTSMMGGTS**



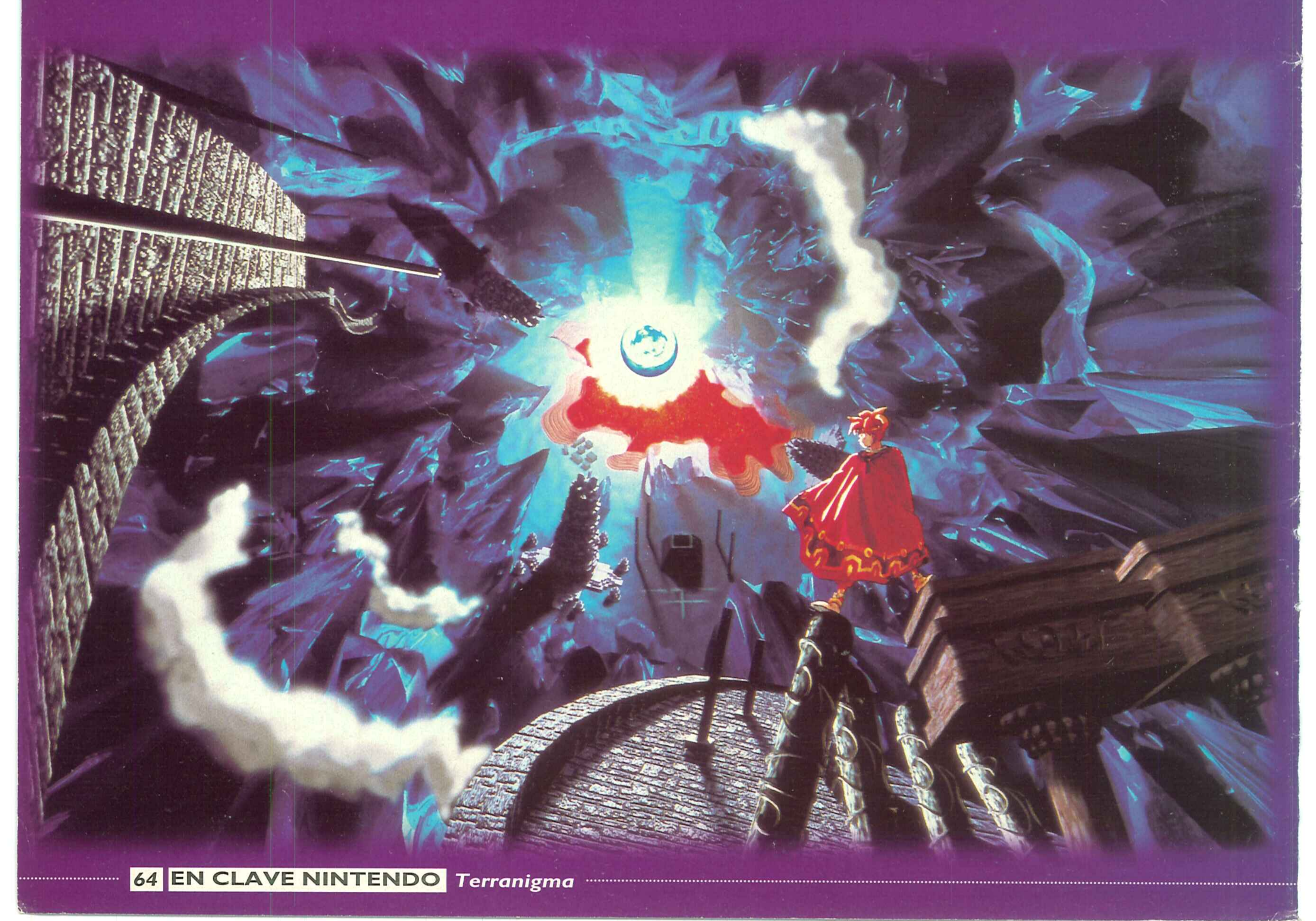
TERRANIGMA

Super Nintendo

Así resucité el planeta Tierra

Mi nombre es Ark y si algún día alguien lee esto, sabrá que vive gracias a mí. Sí, ya sé que suena fuerte, pero todas las epopeyas suenan (y saben) igual. Yo me las apañé para resucitar el mundo, yo hice renacer a las plantas, a los árboles y hasta a los seres humanos. Esto que vais a leer es la historia de cómo conseguí semejante proeza, con pelos y señales, y en el tono ameno y simpático que me caracteriza. Si queréis acompañarme en esta aventura...

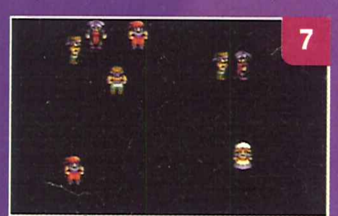
Por David "Ark" García



Capítulo 1. El punto de partida



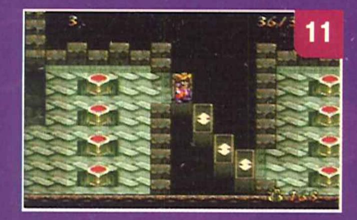
Crysta era una pequeña aldea enclavada en alguna parte del planeta, cuyos habitantes vivían ajenos a lo que sucedía en el exterior. Yo era muy joven por aquella época, y mis primeros pasos se encaminaron a **reconocer la zona**, entrando y saliendo de las distintas viviendas. Pronto llegué a una habitación con **cuatro chavales** y una puerta en cuyo interior se encontraba el **Sabio de la aldea**. Hablé con él y me reprendió por mis trastadas del día anterior con las chicas de la aldea. Debía disculparme, y así lo hice **(1)**. Al regresar para contarle a Sabio mi buena acción, me encontré a los cuatro tipos intentando abrir una puerta que había permanecido cerrada durante años. Decidí ayudarles, así que cogí un **par de jarrones** de los alrededores y los lancé contra la puerta **(2)**. Se abrió. Tras descender unas cuantas escaleras encontré un cofre del que salió un pequeño ser llamado **Yami**. Yami pasó a formar parte de mi mismo, de tal manera que cuando pulsaba el botón **SELECT** accedía a un panel de armas, armaduras y objetos y también estaba informado de mi estatus de energía, magia, etc **(3)**. A partir de ese momento, Yami se convirtió en mi mejor aliado.











Para empezar me equipé **con la armadura y la lanza** que ya tenía por defecto el cofre (es imprescindible **seleccionar las cosas** para que funcionen). Corrí a contarle a Sabio lo sucedido, pero extrañamente todo el mundo estaba congelado. Sabio me contó lo que ocurría **(4)** y me eligió como el **Salvador del Mundo**. Antes de salir de la aldea fui a su habitación y cogí los dos cofres. Me serían muy útiles después.

Las palabras de Sabio se referían a unas **torres** que había allí cerca **(5)**. Eran el **primer objetivo** para empezar la resurrección de la humanidad. Las torres debían recorrerse en orden. Así que, sin más dilación me dirigí a la primera. A medida que iba derrotando a los enemigos de los primeros pisos se abrían las puertas, pero en el tercer piso no ocurrió así. Afortunadamente encontré una **ventana** en la parte **inferior izquierda** por la que pude escalar a los **pisos más altos (6)**. En el **quinto**, me encontré con un **tétrico guardián** que me hizo pelear contra cuatro bichos a los que llamaba Jubbas **(7)**. Los derroté, sin más, y **Eurasia renació**.









La **segunda torre** escondía un singular secreto. Había multitud de estatuas pero me fijé en que dos de ellas tenían una **gema rosa** en su frente. Ambas estatuas podían ser empujadas **(8)**, dejando al descubierto un par de **puertas secretas**. Éstas conducían hasta sendos **interruptores** que, tras ser presionados, volvían a abrir camino **(9)**.

Repetí estos pasos piso por piso y no hubo mayores problemas: si había gema rosa, empujaba (si no funcionaba, probaba a empujar en otra dirección), y si había interruptor, lo pulsaba. Así llegué hasta el último piso. Veía al guardián, pero no veía camino por ninguna parte para llegar hasta él. Más abajo, no obstante, había una **isleta con un interruptor**. Cogí un jarrón y lo lancé contra él **(10)**. Entonces se abrió un camino por el que acceder al guardián. Y así fue, tan simplemente, como **renació Sudamérica**.

La **tercera torre** me exigió más habilidad. Tenía que ir avanzando por las baldosas sin caerme al vacío. El mayor problema lo encontré en el segundo piso. Había unas baldosas moviéndose y un interruptor. Descubrí que el interruptor activaba o desactivaba las baldosas, así que fue suficiente con colocarlas en el lugar adecuado y en orden descendente para atravesar el camino **(11)**.

En los pisos cuarto y quinto se desencadenaron **dos combates peligrosos y duros (12)**, que al final merecieron la pena, por que **África renació**.





Una de las torres que me costó más trabajo fue la cuarta. Empecé con una lucha fácil y luego me ▶


12


13



14


15

dejé caer por los agujeros hasta que llegué a una sala con **cuatro vacíos**. De nuevo me dejé caer por el que estaba colocado en la parte inferior derecha **(13)** y comencé a subir por las escaleras hasta que me dí de bruces con el **hilo de diamante (14)**. Poco después, y tras unas serie de equilibrios y un **duro combate contra una hilera de Jubbas (15)**, **Norteamérica renació**.

Antes de ir a la última torre regresé a **Crysta**. Allí me dirigí al **telar** y le **entregué el hilo de diamante a Naomi**. Con su enorme generosidad y sus increíbles dotes de tejedora, Naomi me fabricó una maravillosa capa **(16)** que me protegió de los ataques de los enemigos de la quinta torre. **Resucitar Australia** resultó de lo más sencillo.

De vuelta a Crysta me encontré en un lugar que no era ninguna de las cinco torres. Después de todo lo hecho, eliminar a esta panda de enemigos no me pareció muy difícil. Unas cuantos ataques de lanza y el uso y abuso de un par de jarrones me bastaron para arrasar. Y fue entonces cuando **Polinesia renació (17)**.



16


17

Ya en Crysta decidí ponerme de nuevo en contacto con Sabio. Éste me informó de la existencia de un **agujero que conducía a otro punto del planeta**. Tal fue mi siguiente destino, pero antes no tuve más remedio que despedirme de Naomi agradeciéndole todo lo que había hecho por mí. Luego me encaminé al agujero **(18)**.


18

Capítulo 2. Resurrección del mundo

El agujero me condujo a una zona deprimida del planeta. Tras centrarme, me dirigí a **Siemviva** y pasé por debajo del árbol a un lugar llamado **Caverna**. Allí vi una especie de **tomates grises** y algunos contenían **tesoros** en su interior **(19)**. Poco a poco fui consiguiendo valiosos objetos. Pero mi mayor descubrimiento fue un **espíritu que liberé** al eliminar a un enemigo **(20)**. Éste me condujo a lo más profundo de la caverna, un lugar en el que aún había vegetación. De allí saqué unas **Hojas Gigantes (21)** que me permitieron nadar. Menudo descubrimiento: el agua dejó de ser un obstáculo. Luego, en otra caverna me hice con las **Gotas de Ra (22)**, un potente **antídoto** contra cualquier emanación de gases. Ahora tenía el objeto que me daba acceso a la cueva que había al principio de la Caverna, una que estaba a la derecha y que no conseguía atravesar a causa de los gases **(23)**. Así que me equipé con las Gotas y me hice el valiente. Dentro, luché contra un fiero enemigo al que pronto le saqué las cosquillas. La cosa era atacar a los pequeños seres que salían de los laterales y no directamente a la criatura central. Eso fue suficiente para hacer **renacer a las plantas (24)**. Un gran árbol de Siemviva me agradeció lo que había hecho por ellos y me entregó el **Amuleto Floral**.

Me dirigí a Guiana y subí por las trepadoras. En la parte más alta me encontré una planta que me animó a ayudar a los pájaros como antes



19



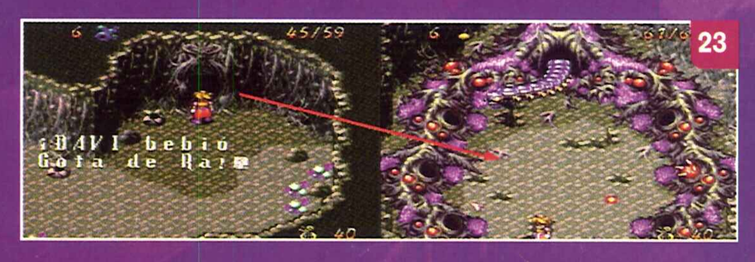
20



21



22



23


24



25

















había hecho con las plantas. De allí viajé a **Grecliff, en Colorado**, y me perdí varias veces por las cavernas. En una de ellas volví a hacer un importante descubrimiento: la **lanza de piedra** (25), un arma capaz de destrozar las rocas. Gracias a este objeto pude desbloquear una entrada (26) que me tenía ya nerviosito. Y de esta manera, tras lanzarme por un par de agujeros, llegué junto a unas plantas que ocultaban unos **valiosos garfios** (27). Con este genial instrumento podía escalar paredes de un determinado tipo de piedra (28). En lo más alto de una cornisa esperaba un gran pájaro (29). Su derrota provocó que **los pájaros renacieran** (30).

Después aparecí en una zona my hermosa llamada **Santuario**. Era un lugar plagado de pájaros y agua. Tras ir saltando de isleta en isleta llegué ante una pared que logré escalar gracias a los garfios. En los más alto encontré al **Rey de las Águilas** (31). Estaba contento por todo lo que había hecho, pero los problemas aún no habían acabado. El viento no soplaba y sin él las aves no sabían cuando migrar. La única solución era viajar a **Hurcania** y despertar al Viento. Algo más abajo del Rey encontré a **tres gaviotas**. La del centro accedió a llevarme a Hurcania (32), que a decir verdad no era más que una cueva con tres piedras y una tenue luz que brillaba a ratos. Esa luz era nada menos que el Viento dormitando. Me puse al borde del abismo, cogí una tras otra las piedras y se las lancé a la luz (33). El **Viento despertó**. Con la gaviota volví a Santuario donde el Rey me entregó el **Amuleto del Viento**.



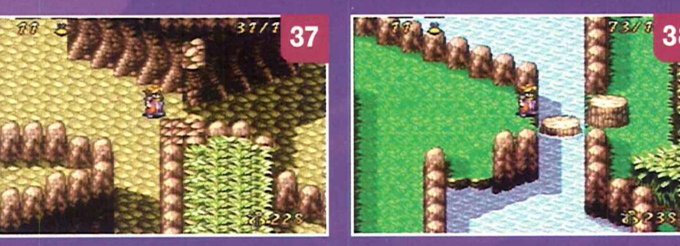




La gaviota de la izquierda se mostró diligente para llevarme a una zona conocida como **Safarium**, el paraíso de los animales, en la zona de **Savana**. De Safarium fui a **Zue** y comencé una nueva misión. Allí fui eliminando a cuantos animales se ponían a mi paso. Algunos **liberaban almas cautivas** (34) y me decían que acudiera al **altar de la lluvia** donde ocurriría algo. Pero se necesitaban cuatro almas para activar cada altar, y en total había cuatro.

El **primer altar** no me trajo demasiadas complicaciones. Encontré las cuatro almas rápidamente. Sólo me fue interesante saber que si en algún momento se hacía de noche es que allí no había almas útiles. El rito de invocación producido en el altar atrajo la lluvia y se formaron **caminos de agua** por los que llegar a nuevas zonas (35).

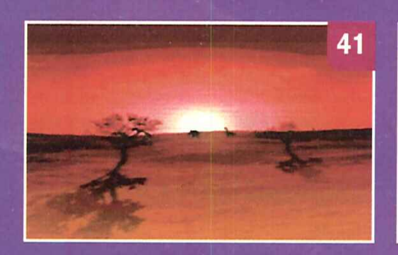
El **segundo altar** fue la repanocha. Todo parecía que iba bien hasta que dí con una pared que aparentemente caería con un soplido (36). Lo intenté con todas mis lanzas pero ninguna surtió efecto. ¿Dónde estaba el enigma? En un descuido fui empujado por uno de los soplidos de un sapo (37) (uno en forma de bolita azul, no el de la nube tóxica morada) y la pared se derrumbó tras el impacto de mi cuerpo. En esa nueva zona pude encontrar el **resto de almas** y el tercer altar, además de una poderosa lanza conocida como **Lanza Punzón**.



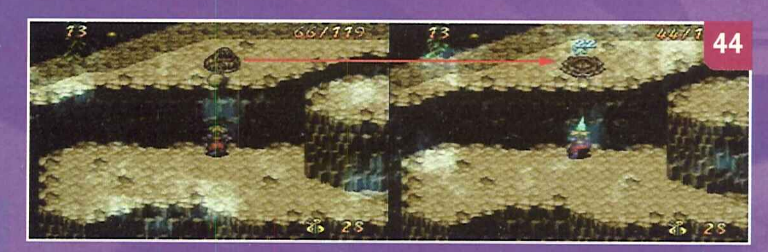




Lo más complicado del tercer altar fue saber qué hacer con los dos troncos que me bloqueaban el paso al lado del riachuelo creado por la lluvia (38).















Pronto descubrí que bastaba con empujar el primero para que flotase en el agua. Subido en él podría hacer lo propio con el que quedaba más a la derecha **(39)**. Se abrió un nuevo camino que me condujo directamente ante el tercer altar.

El **cuarto altar** no necesitó alma alguna. Acudí directamente a él y me enfrenté al **Dios Pagano** **(40)** en todas sus formas. Y así fue como **renacieron los mamíferos** **(41)**.

De repente aparecí en **Safarium**. Me metí por la cueva de la parte superior y llegué a **Leonera**. Allí hablé con los leones jefes que descansaban sobre la hierba. La leona reina me comunicó su preocupación sobre su pequeño hijo, Liam. El leoncito había ido al territorio donde van los futuros reyes para hacerse fuerte y ya debería haber regresado. Algo estaba sucediendo...

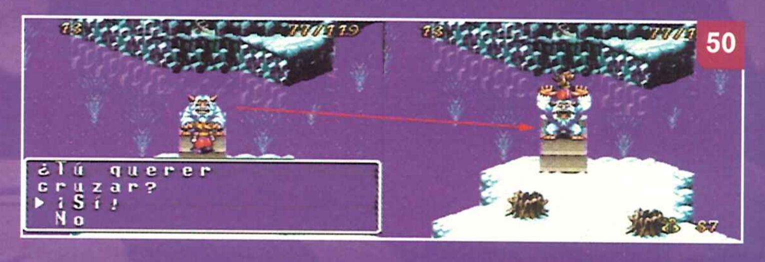
El pequeño estaba en una zona de Savana, al sur de Safarium, llamada **Cañón**. En el interior de este lugar pronto me precipité a las profundidades donde encontré a Liam rodeado por dos pájaros **(42)**. Tras hablar con él, le guié por el buen camino protegiéndole del resto de animales salvajes. Cada vez que se detenía, charlaba con él y solucionábamos los problemas. Uno de ellos fue cómo subir una pared, pero Liam tenía sus propias habilidades. Yo, por mi parte, tuve que empujar una roca y subir a base de garfios. Luego, llegamos ante un puente de piedra **(43)**. La técnica consistió en ir tras él, despacio, paso a paso y sin correr. Y así fue como llegamos ante **Fangosa**, un enemigo fangoso con el que utilizamos una táctica de equipo. Liam estaba arriba y me tiraba piedras para que yo se las arrojara a Fangosa a la vez que saltaba **(44)**. Pero el monstruo, mucho más experto que yo, me tendió una trampa en la que caí como un pardillo. Allí dejé sólo a Liam frente a ese terrible enemigo. Aunque lo cierto es que se las apañó tan bien que, además de derrotar al repugnante ser, consiguió sacarme sano y salvo de Cañón y llevarme a Safarium. De allí volví a entrar en Leonera y charlé con la leona reina, que me entregó **el colmillo de Leo** como agradecimiento por rescatar a su cachorro (si ella supiera lo que realmente pasó...), y además tuve unas palabras con el resto de leones. Al salir de allí vi a un **pequeño mono** con el que mantuve otra conversación **(45)** El monito me indicó mi siguiente destino y aunque me lo puso todo muy negro, al llegar allí resulta que los animales se habían puesto de mi parte y me tendieron un puente **(46)** para pasar a **Tíbet**.

Desde Tíbet viajé a un territorio helado llamado **Eklemata**, una población de lobos y yetis, todos muy peligrosos a excepción de uno que tranquilamente toma un baño termal. Cerca de ese Yeti encontré unas cavernas en cuyo interior había una especie de rampas por las que resultaba imposible subir. Lo que hice fue rodear la zona y entrar por la espalda con lo que aparecí en la parte opuesta a la que estaba antes. Así conseguí lanzarme por una de las rampas **(47)** y derribar una de las paredes.

Llegué a una nueva zona en la que conseguí unas **Hojas Heladas** **(48)**. Me equipé con ellas y volví a la fuente termal donde estaba el Yeti **(49)**. Usé la hoja y el Yeti quedó curado de sus heridas. Su manera de agradecérmelo fue lanzarme al otro lado de un puente roto **(50)**. Al poco tiempo de deambular por esa nueva zona se produjo una avalancha que me dejó inconsciente... Y desperté en la **guarida de unas cabras montesas** que también estaban sepultadas por la nevada **(51)**. Tras una larga conversación, la cabra se decidió a ayudarme derribando una pared helada con su cornamenta. Cuando logré salir, descubrí que el río por el que antes me lanzó el Yeti estaba ahora helado y era posible avanzar por él. Me bastó con seguir el ca-

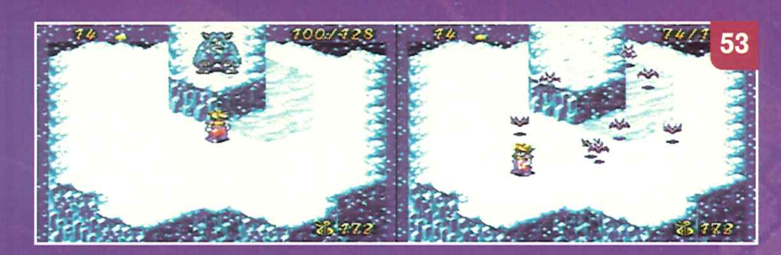












mino y lanzarme por un par de agujeros **(52)** para llegar a las **grandes batallas (53)**. Nada menos que **tres** y a cada cual más peligrosa. La primera contra el Yeti, que me arrojaba, el muy condenado, hielo por todos lados. La segunda contra una especie de cadete, como los del principio de la historia. A este le cogí el truco rápido: debía atacar al boomerang que me lanzaba, para que rebotara e impactaba contra el muy ingenuo. Y la tercera y última fue contra un **espíritu que se transformaba en un montón de vampiros**. A éste sólo pude atacarle cuando adoptaba forma de espíritu, mientras que a los vampiros me tuve que conformar con esquivarlos. De todas formas, la verdad es que no me pude quejar de los resultados: casi nada, el **renacer de la raza humana. (Aún me preguntó si acerté o no...)**

Capítulo 3. Resurrección del genio

No se cómo pero el caso es que permanecí **dormido durante tres años** tras mi hazaña anterior. Cuando desperté, estaba en **Lhasa**. ¿Y qué hago yo aquí, Díos mío? Bien, lo primero hablar con **Lord Kumari**, el señor de la zona, para conseguir **el amuleto de hueso**. Luego decidí dar una vuelta por los alrededores donde tuve la oportunidad de hablar con un señor llamado **Ma-Yo**. Este personaje me invitó a volver a hablar con él en los aposentos de Lord Kumari **(54)**. Allí fue donde supe mi próxima misión: ir en **busca de Mei-Lin, la nieta de Ma-yo.**

Rápidamente me puse manos a la obra. Atravesé el **Yang-Tse y Sáhara** y llegué a un punto del desierto del **Gobi**, donde fugazmente vi y decidí seguir a una muchacha **(55)**. Sus pasos me condujeron a una ciudad llamada **Luran**, aparentemente muy tranquila. Y digo aparentemente porque tras pasar una noche en el hotel de la ciudad todo cambió radicalmente. Se había transformado en una ciudad fantasma **(56)** plagada de **zombies**. Con mucho cuidado me encaminé a la habitación de Mei- Lin, donde conseguí un **manto rojo (57)** que olía a Mei. Pensé que si tuviera un perro podría seguir la pista, y recordé que la joven tenía uno por algún sitio. Debería buscarlo, pero los fantasmas me tenían muy preocupado por su facilidad para atraparme. Afortunadamente, el problema se acabó cuando llegué a una habitación secreta que perteneció a un **escritor**. Muy cerca de ella, y dejándome caer por un agujero, encontré un **sello sagrado (58)** que, una vez seleccionado, espantaba a los fantasmas. Además, allí había una **cama en la que recuperar fuerzas.**











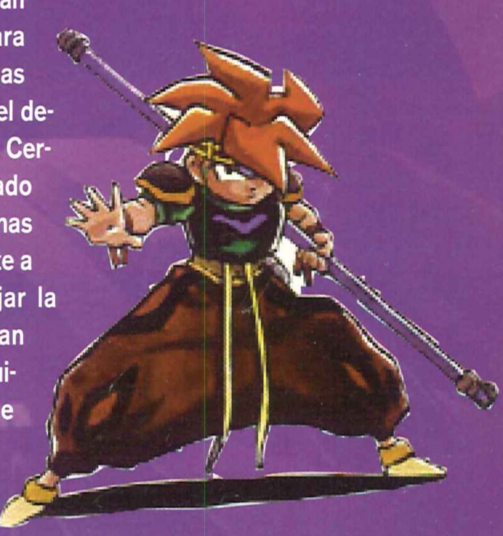






Ya tenía de todo, excepto el perro y parecía que estaba bien escondido. Sólo quedaba un camino por recorrer. Fui a la plaza, y de allí a la izquierda para llegar al lado **oeste**. Fugazmente vi a dos zombies pasar por una puerta trasera **(59)** y decidí seguirlos. Llegué hasta el cementerio y allí encontré a **Turbo**, el perro de Mei-Lin **(60)**. Seleccioné la tela roja y siguió el rastro para encontrar a su ama. Luego tuve un pequeño encuentro con los fantasmas y finalmente salí al exterior donde vi a Ma-Yo.

Yo debía continuar mi camino y para ello tenía que atravesar el desierto perdido. Ma-Yo me dijo que consultara con unos nómadas de la zona, que ellos me indicarían las direcciones correctas para salir vivo de las calurosas arenas **(61)**. Y así lo hice. Atravesé el desierto y llegué a los **Balcanes**. Cerca había un pueblecito llamado **Loira**, idóneo para tomarme unas vacaciones. Olía en el ambiente a boda. Y qué mejor que dejar la historia en este momento tan dulce. El mes que viene seguiremos contandoos cómo me las apañé para resucitar a... bueno, ya casi ni me acuerdo. Fueron tantos y tantos.



Te contamos paso a paso cómo sobrevivir a todos los niveles del juego (y 2)

Super Nintendo

Tintín
El Templo del Sol

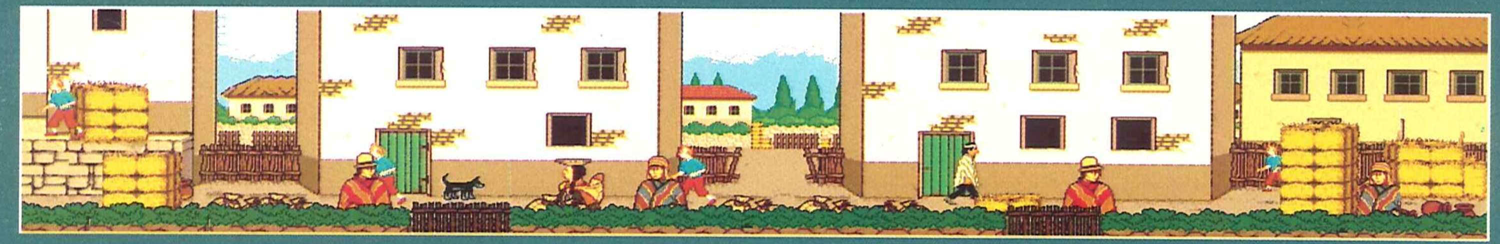
Ya estamos aquí de nuevo para apurar las últimas lecciones magistrales sobre este difícil Tintín. Sólo nos queda la parte final, así que, al tajo.

Por David García

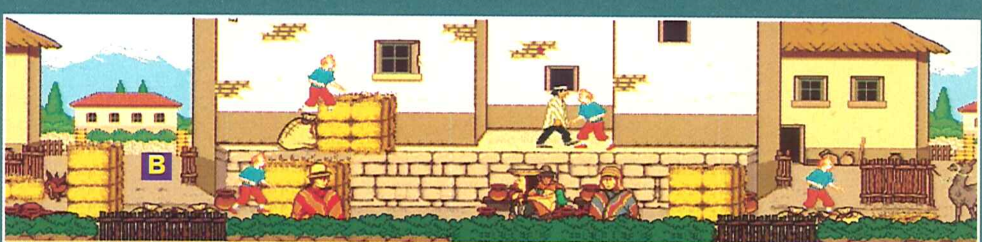
Fase 9: El pueblo infernal

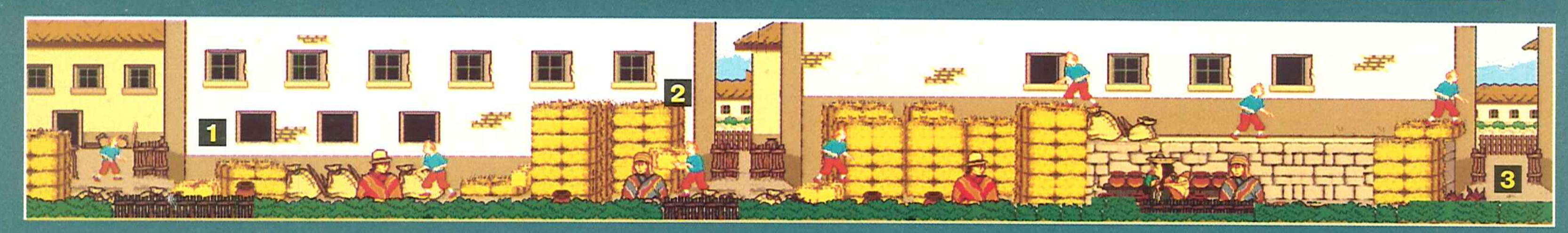


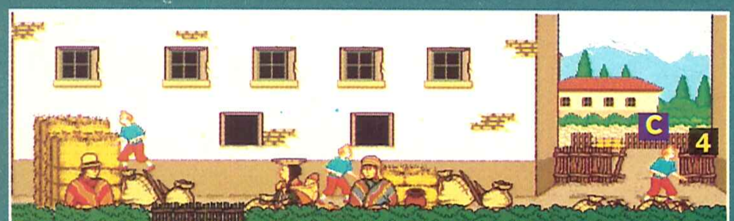




Tras la pista de Tornasol, Tintín llega a un pueblo. Su objetivo es localizar al profesor, pero antes debe encontrar el camino correcto, y el tiempo juega en su contra.

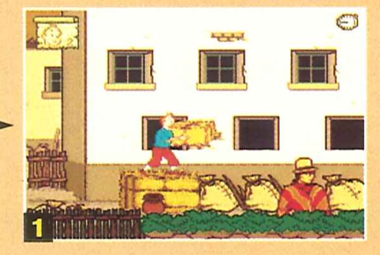


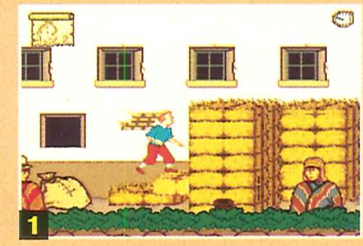




Un consejo para salir airoso del laberinto es pasar de todo y dirigirte directamente a la puerta B (señalada en el mapa).Pero por si prefieres entretenerte, aquí tienes todas las claves de este complicado nivel.

¡¡Fardo va!!





Coge el fardo de paja y **lánzalo a ras del indio** para recuperarlo luego. Utilízalo después para poder encaramarte a la plataforma de la derecha.

Vuelve a cogerlo



No olvides el fardo antes de lanzarte, o tendrás que volver al principio.

¿Un despiste?

3 Si has caido aqui, vete hasta el **camino del fondo** de la pantalla y, cuando llegues al otro extremo del pueblo, **dirígete hacia C**.

El último altercado



Este **gordo borrachín** intentará darte una lección. Para librarte de él, debes **esquivar su puñetazo en el último momento** de forma que se pegue contra la pared. Repite esta operación **cuatro veces**. Si ya te lo has quitado de encima, dirígete hacia la derecha y podrás dar por terminada esta fase.

Fase 10: La escalada







Escenario: Montaña rocosa con pequeñas plataformas.
Movimientos: Correr, saltar, empujar rocas, hacerlas rodar y escalar.
Obstáculos: Piedras afiladas, peruanos y cactus.
Acciones: Desde el punto de salida hay que **avanzar hacia la derecha** intentando ser alcanzado por el menor número de peligros. Al llegar ante el **primer guardia** habrá que dejarle bloqueado en la zona izquierda **tirando la piedra en el momento oportuno 1**. Recuerda que al menor contacto con uno de los peruanos perderás una vida y tendrás que volver al punto de partida **2**. Tras salir victorioso del primer encuentro, continúa hacia la derecha hasta llegar a un nuevo guardia con el que tendrás que repetir la operación anterior paso por paso El **tercer vigilante no puede ser bloqueado**, por lo que deberás ser más rápido que él. Lo bueno es que justo detrás de este "obstáculo" está el final de este nivel.

Fase 11: El Cóndor









Escenario: Acantilado rodeado de ramas.
Movimientos: Balanceo y soltarse del cóndor.
Obstáculos: Ramas y cornisas.
Acciones: Descender, **evitando ser golpeado por las ramas**. Tendrás que **pulsar** varias veces **la dirección contraria a la del peligro** que se avecina para lograr esquivarlo.

Fase 12: La avalancha



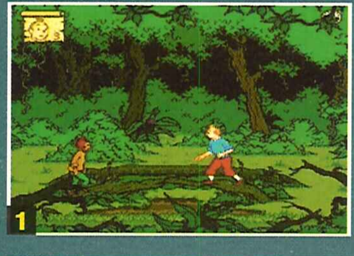
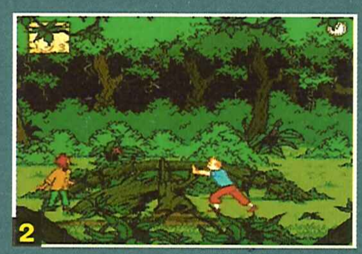
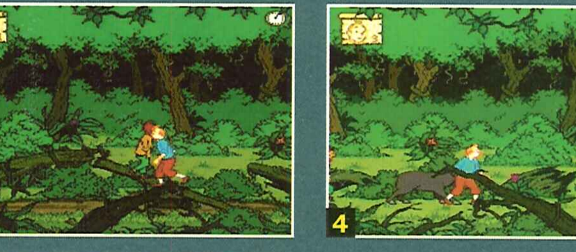


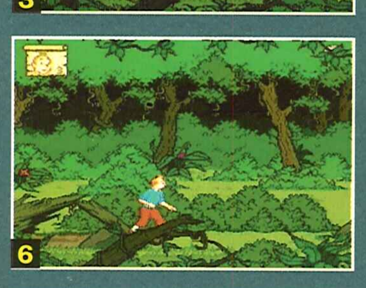


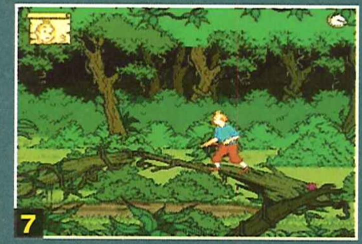


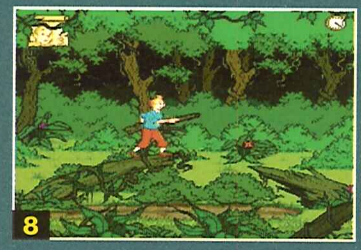
Escenario: Montaña nevada.
Movimientos: Saltar.
Obstáculos: Rocas, bolas de nieve y agua helada.
Acciones: Es simple de explicar, pero nos muy difícil de llevar a cabo. A ver, hay que **esquivar todos los obstáculos** que se suceden uno tras otro **a espaldas de Tintín**. Y el que tenga ojos, que lea.

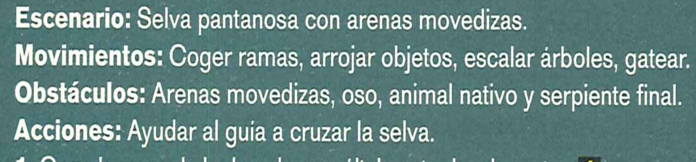
Fase 13: La selva

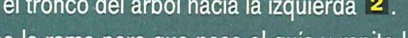





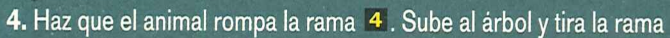


Escenario: Selva pantanosa con arenas movedizas.
Movimientos: Coger ramas, arrojar objetos, escalar árboles, gatear.
Obstáculos: Arenas movedizas, oso, animal nativo y serpiente final.
Acciones: Ayudar al guía a cruzar la selva.



1. Coge la rama de la derecha y suéltala entre las dos rotas 1.
2. Empuja el tronco del árbol hacia la izquierda 2.
3. Balancea la rama para que pase el guía y repite la operación para que llegue al otro lado 3.



4. Haz que el animal rompa la rama 4. Sube al árbol y tira la rama
5. Empuja el tronco del árbol hacia la izquierda 5
6. Sitúate detrás del oso hormiguero y condúcele a las hormigas 6. Salta y rompe la rama.
7. Salta y rompe la rama. Ve a la derecha y haz que el animal rompa la rama del árbol. Colócala entre los dos árboles rotos, cruza y vuelve a recogerla. Ve donde está el guía y pon la rama entre las dos piedras 7.
8. Cuando el guía cruce el peligro, coge la rama y ve a la derecha para ponerla entre las dos ramas (donde antes) 8.
9. La serpiente. Lánzala piedras. Para pasar de un lado a otro, gatea bajo la cabeza del bicho 9. Termina hablando con el guía.

Fase 14: La canoa




Escenario: Río caudaloso con piedras y cocodrilos.
Movimientos: Utilizar el remo arriba y abajo, acelerar cuando convenga, atacar a los cocodrilos.
Obstáculos: Rocas, troncos y cocodrilos.
Acciones: Avanzar río abajo esquivando las piedras, troncos y cocodrilos. A estos últimos también les puedes atacar con los remos, pero ojito con quedarse parado porque el scroll avanza imparable.

Fase 15: La cascada







Escenario: Catarata con plataformas y pequeños senderos.
Movimientos: Saltar, correr, escalar, nadar, bucear.
Obstáculos: Piedras afiladas, vacíos y zonas resbaladizas.
Acciones: Sube y ve hacia la derecha. Tras pasar unas piedras, hallas una cuerda en un saliente en la catarata 1. Vuelve y sube. Acerca la rama para facilitar el salto 2 y ata la cuerda al árbol. Es la entrada al Templo 3.

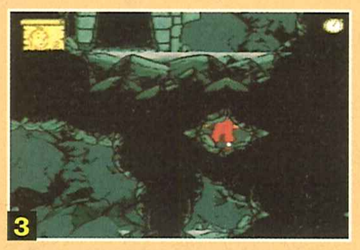
Fase 16: La entrada al Templo del Sol



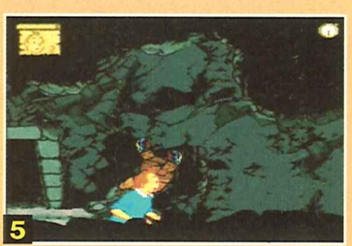


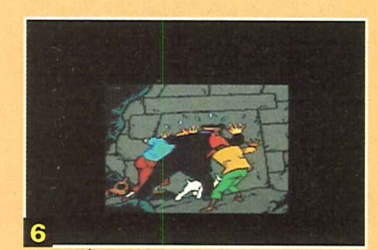

1


2


3


4


5


6

Escenario: Cueva oscura con un montón de entradas que conducen a diferentes puntos. Estructura laberíntica.
Movimientos: Saltar, correr, gatear, escalar, cambiar de plano, empujar rocas, desbloquear puertas, nadar, bucear.
Obstáculos: Piedras afiladas, vacíos, estalactitas, rocas.
Acciones: Introdúcete por la **primera puerta** una vez que la hayas desbloqueado 1. Luego, avanzando **hacia la derecha con cuidado de los pinchos**, llegarás a la **segunda zona de agua** y tendrás que **bucear** 2. Desde allí, métete por la puerta. Sigue el camino hasta llegar a un lugar por el que caerás a una zona oscura. En cuanto veas la **vida extra** tendrás que escalar 3, para luego entrar por la puerta. Después hay que subir por las plataformas para acceder a la puerta superior 4. Lo único que queda es ir por el plano inferior 5 y empujar la puerta 6.

Fase 18: ¿El sacrificio?

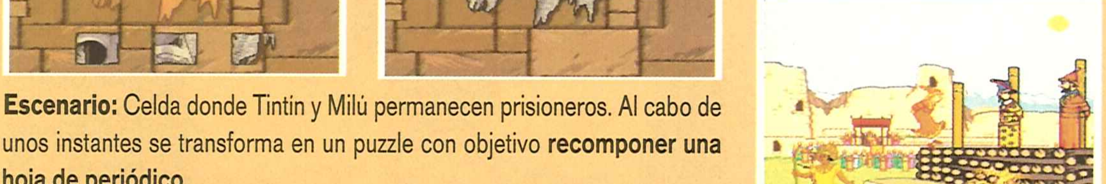


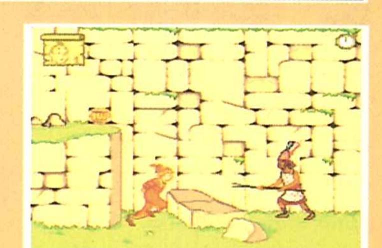




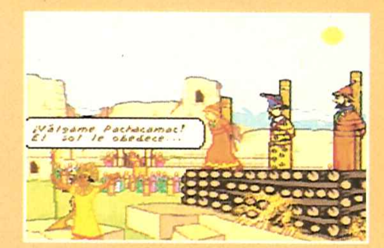






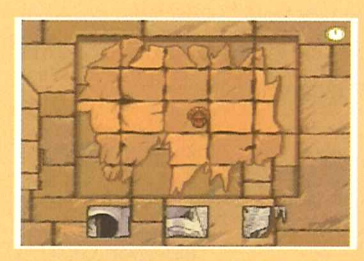


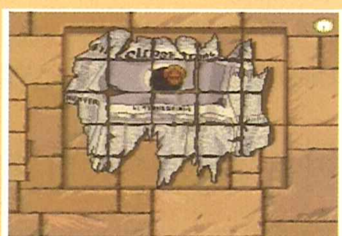




Escenario: Exteriores del Templo del Sol.
Movimientos: Saltar, correr.
Obstáculos: Piedras afiladas, seguidores de la secta con lanzas, rocas.
Acciones: Evita todos los peligros procurando saltar antes de que te alcancen. Es el final, amigo, así que entrega todo lo que lleves dentro. Además, la secuencia de victoria merece la pena.

Fase 17: El periódico





Escenario: Celda donde Tintín y Milú permanecen prisioneros. Al cabo de unos instantes se transforma en un puzzle con objetivo **recomponer una hoja de periódico**.
Movimientos: Colocar (encajar) piezas del periódico.
Obstáculos: El tiempo.
Acciones: Durante unos segundos **aparece nítidamente la forma original** del periódico. Es el momento de aprovechar para **tratar de colocar las piezas que forman los bordes**. Luego nos ocupamos del interior. Para eso nos basta con recoger una **pieza de la parte baja de la pantalla y soltarla en el lugar apropiado**.



Últimos consejos antes de enfrentarse al final del juego

Entramos en Kaos Kore, lo que significa que el rescate de Donkey está muy cerca. Este penúltimo capítulo de la guía deja a nuestros dos héroes al borde del éxito final.

¡Más pájaros plátano!







Bien, pues nos habíamos dejado algunos de estos bichos por el camino... El primero, **dentro de Lake Orangatanga**, en una cueva llamada **Smuggler's Cove** (1), a la que llegas nadando por debajo del puente. En el escenario principal, al Norte de **Bazaar's General Store** y **Kong Cave**, hay una cascada que atraviesas con el Turbo-Ski para alcanzar la playa donde está **Undercover Cove** (2). Allí está el segundo. Y por último, en K3 existe un lugar llamado **Glacial Grotto** (3), al que accedes por un camino a la izquierda del campamento de **Blizzard**. El tercero.



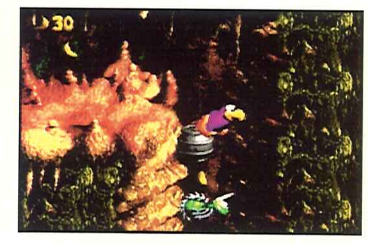
BARRIL ANTIABEJORROS

Avanza hacia la **derecha** desde el inicio del nivel y te encontrarás con este panorama: **dos abejorros y un barril**. Utilízalo para cargarte al abejorro verde (**presiona 'Y'** para cogerlo y suelta cuando quieras lanzarlo), luego esquiva al rojo y cuélate por el hueco hacia abajo. El primer barril está servido.



Razor Ridge

Nivel 1: Buzzer Barrage





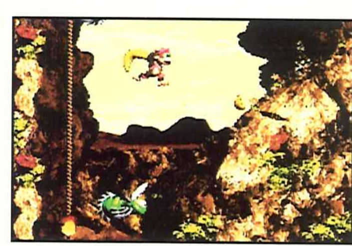
ATAQUE AÉREO

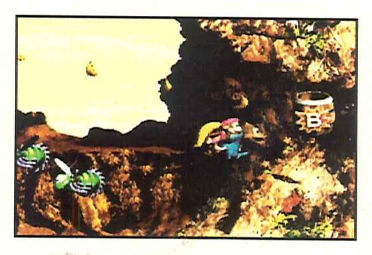
Poco después de salvar el avance te encuentras con **Koin**, pero **sin un mísero barril** con que atacarle. Tienes que jugártela **subiendo entre los dos Kopter de la izquierda**, coger el **barril metálico** y **liquidar** con él a los **dos abejorros** que te impiden bajar por la derecha. Ahora vuelve a coger el barril y **lánzaselo a Koin cuando estés encima y un poco a su izquierda**. Arriesgado pero muy eficaz.

A SALTOS SOBRE EL CASCO

El segundo barril de bonus está justo **antes de la bandera** que señala el final del nivel. Sólo tienes que subir por el pasillo de la izquierda **rebotando sobre el casco del Kopter** que vuela por allí.

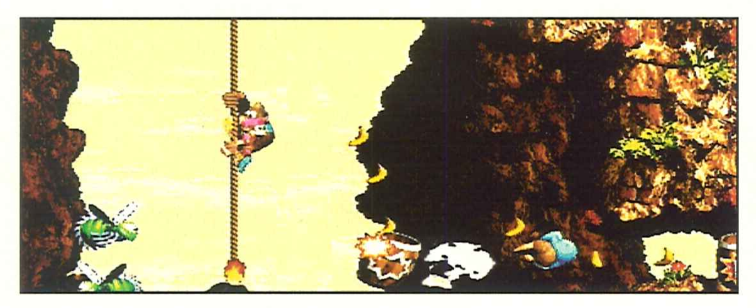
Nivel 2: Kong Fused Cliffs





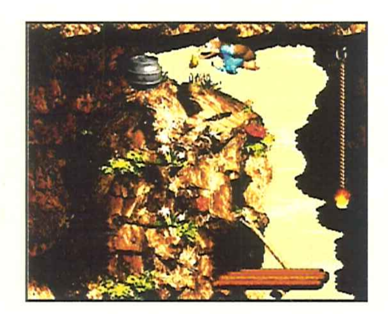
SALTA TRAS CAMBIAR DE CUERDA

Pon en juego toda tu habilidad para **saltar a la plataforma de la derecha** poco después del primer cambio de liana (unos plátanos señalan el camino). Subiendo por allí llegas al barril de bonus, pero ojo con resbalar.



LA CUEVA DEL TESORO

Koin te espera **escondido dentro de la cueva** que hay llegando arriba del todo. **Apura la cuerda** hasta el final y salta encima para coger el barril metálico. Lánzalo después hacia la izquierda y baja para recoger la moneda DK que brilla en la cueva.



¡SIGUE ESOS PLATANOS!

El camino al segundo barril de bonus está marcado por una **hilera de plátanos** que aparece a tu derecha, un poco más arriba de donde coges la **letra 'N'**. Haz un salto de fe y llegarás a un barril invisible que te impulsa hasta el de bonus.

Los negocios de Barter, Benny y Björn



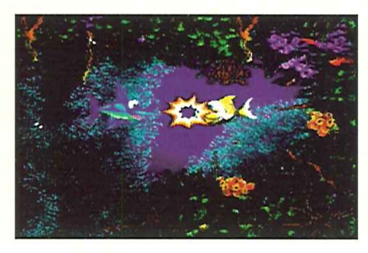


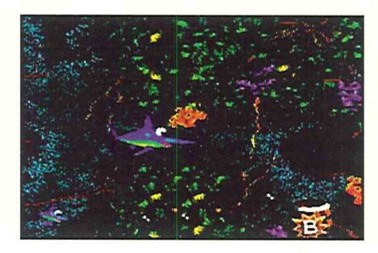




Antes de entrar en **Razor Ridge**, vete a **Barters´s Swap Shop** y cambia el **espejo por una llave inglesa** (la respuesta correcta es **"Why certainly!"**). Ya dentro de la fase conocerás a los hermanos Benny y Björn Bear, que son los **encargados del telesilla**. El de Benny, que es el más bajo, funciona bien, pero el de **Björn está estropeado**. Sube hasta allí y ofrécele la llave para que lo arregle (elige la respuesta **"It´s yours anyway!"**). Cuando el telesilla funcione de nuevo podrás ir hasta **Clifftop Cache**, una cueva en la que te espera otro **pájaro plátano.**

Nivel 3: Floodlit Fish



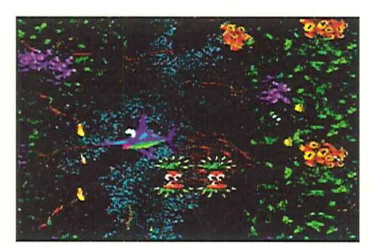


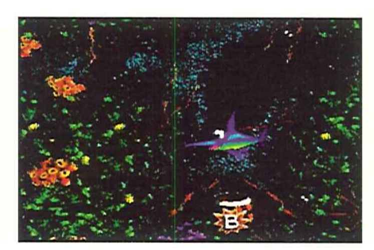
¡HAGASE LA LUZ!

Como verás, alguien **ha apagado la luz** en este nivel. El truco para no ir a ciegas es que **Enguarde pinche a unos peces amarillos** que iluminarán el escenario.

DESVÍO A LA DERECHA

Cuando comiences el **descenso** que hay después de coger la **'O'**, presta atención a los huecos a un lado y otro del pasillo, en uno a la derecha está el primer barril.



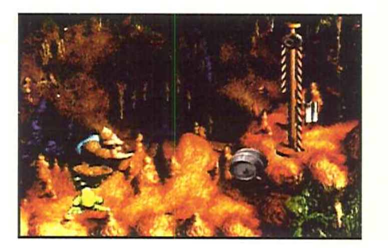


AL FINAL DEL DESCENSO

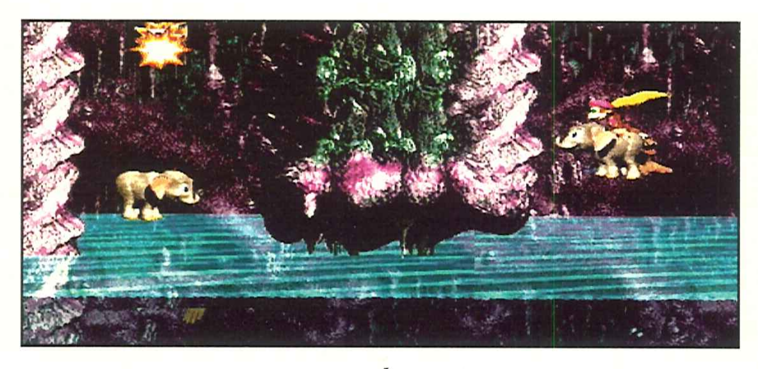
Para coger el segundo barril de bonus vas a tener que llegar al **final de otro descenso** que aparece cuando estás a punto de terminar el nivel. Tendrás que ir esquivando **parejas de erizos**, y sacar de la circulación a la que está abajo del todo, porque es el último obstáculo hasta el barril.

NO, SIN LA MONEDA

Cuando atraviesas el laberinto oscuro, llegas a una cueva donde un barril propulsor te lanza hasta el metálico. Súbete con él sobre Koin y lánzalo contra la pared derecha.



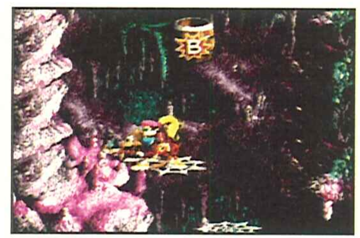
Nivel 4: Pot Hole Panic



EL CHAPUZÓN DE ELLIE

Después de encontrar a **Ellie**, el elefante se da un chapuzón que puede resultar de lo más provechoso. Dirigete a la izquierda hasta llegar a la **letra 'N'**, haz que salte y, cuando esté **fuera del agua, presiona el botón X** para que tus monos entren en el barril de bonus.





ESCALERA HACIA EL BONUS

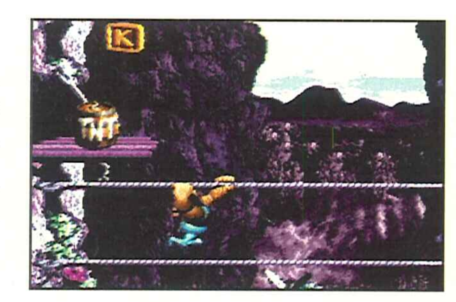
Haz una escalera de plataformas con la **tela de Squitter** justo **antes de la señal** que indica el fin de trayecto para la araña. **Cárgate un abejorro** y allá arriba encontrarás el segundo barril de bonus.

SUBE ANTES DE TERMINAR

Fíjate en el panorama que hay encima de la bandera del final. Koin pensaba que no lo ibas a ver, que estaba bien oculto, pero seguro que sabes llegar hasta él **utilizando el salto en equipo**. Cuando tengas el barril metálico en tu poder, súbete a su escudo y lánzalo contra la pared de la izquierda.

Nivel 5: Ropey Rumpus

DINAMITA "PA" LOS BONUS





El primer barril de bonus está en el **extremo derecho del escenario**, lástima que un **muro** no te deje alcanzarlo. No hay problema: sigue subiendo, coge el **barril TNT** que hay junto a la letra **'K'**, cruza el túnel y déjate caer a la izquierda. Ahora sólo tienes que saltar a la derecha desde la plataforma en la que has aterrizado y **volar la pared** que te impedía el paso.





¡TE PILLÉ KOIN!

Coger la moneda DK en **Ropey Rumpus** está tirado si sabes dónde se encuentra Koin. Una vez que salves el avance, cuando vayas hacia la izquierda te encontrarás con **tres abejorros** seguidos. **Déjate caer** en ese punto, porque Koin está debajo suyo. Sólo tienes que subirte en su escudo y lanzar el barril hacia la izquierda.



EL REGALO DEL PÁJARO

Si consigues llevar a **Parry**, el pájaro que avanza junto a ti, hasta el final de su trayecto, aparecerá el segundo barril de bonus. Procura conseguir la moneda a la primera.



Kaos Kore

Nivel 1: Konveyor Rope Klash







DEBAJO DE LAS ABEJAS

Este tramo de **cinta transportadora con tres abejorros de guardia** viene justo después de **coger la letra 'K'**, y guarda el primer barril de bonus debajo suyo. Tendrás que reconocer que te lo habrías pasado de no ser por nosotros.





LA HABILIDAD TIENE PREMIO

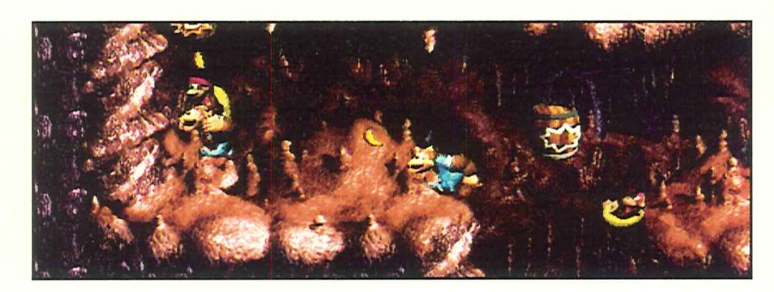
Tras coger la letra **'N'** viene un tramo en el que saltas **de una altura a otra de la cinta transportadora** esquivando los abejorros. Si lo superas con éxito, tienes premio: súbete a la siguiente cinta y salta a la izquierda. Entre las hojas del árbol está el segundo barril.



KOIN Y LA CINTA

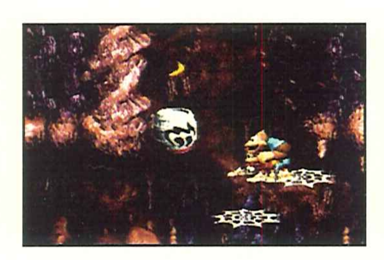
Cuando te encuentres con Koin, lanza el barril metálico a la derecha y súbete en la cinta transportadora que pasa por encima. ¡Cuidado con el **abejorro de la izquierda**!

Nivel 2: Creepy Caverns



ESQUIVA ESE BARRIL

Los primeros bonus están a la izquierda de un **barril que te manda al lado contrario**. **Esquívalo** (haz **Y** al borde de la plataforma y **B** para pasar por debajo) y luego utiliza el **salto en equipo** para entrar en el barril.





FABRICA TUS ESCALERAS

Justo antes de coger la letra **'N'** se ve un hueco por el que puedes subir, pero los **barriles intermitentes** te envian abajo. Fabrica plataformas con la tela de **Squitter**, sube, y el segundo barril de bonus es tuyo.



AMIGO SQUITTER

Salva el avance, coge el barril y rómpelo contra el **abejorro verde**. Asi llegarás a la **araña Squitter.**



UNA CUESTIÓN DE COORDINACIÓN

Coge el **barril metálico**, salta y lánzalo hacia la derecha cuando el **barril intermitente desaparezca**. En cuanto caigas, saldrás propulsado hacia ese mismo lado. La idea es que **saltes encima del escudo de Koin** antes de que el barril metálico le golpee.

La flor de su secreto





Tras **conquistar Mekanos**, las flores vuelven a crecer en el camino que sube hacia arriba desde **Bramble´s Bungalow**. Coge una (botón X) y llévasela a Bramble. El oso te la cambiará por un nuevo pájaro plátano (selecciona **"Oh, okay then"** para hacer el cambio).

ALADDIN
SUPER NINTENDO

Seleccionar nivel



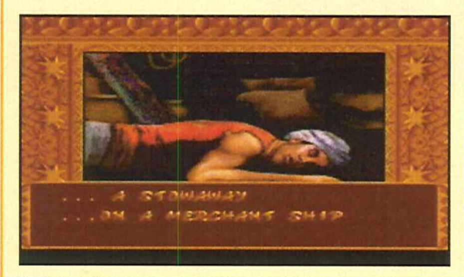
Para obtener esta suculenta ventaja debes ir a la pantalla de **opciones** y presionar los botones **L, R, START, SELECT, X, Y, A y B**, seguidos de **START** tan rápido como puedas en el **pad del segundo jugador**. Luego, también en el menú de opciones, mantén pulsados los botones **X, A, L y R** en el pad 2 y **START** en el 1. Aparecerá ante tus ojos un menú oculto donde seleccionar fase . Disfrútalo.

PRINCE OF PERSIA 2
SUPER NINTENDO

Recuperar el trono



Para **pasar de fase** más rápido que un rayo métete en la **pantalla de opciones**, y presiona simultáneamente **ABAJO, A, X y L**. Si los has hecho correctamente, podrás avanzar de nivel simplemente pulsando **SELECT** en cualquier momento de la partida. Ni que decir tiene que no encontrarás una fórmula más sencilla para solucionar los problemas del príncipe.



KING OF FIGHTERS 95 GAME BOY

Personajes secretos



Iñigo Galán Delgado, de Vitoria, nos envía estos fabulosos trucos para disfrutar a tope de King of Fighters 95. Se trata de hacer que aparezcan unos cuantos luchadores nuevos. Para ello, hay que esperar a que salga la pantalla con el logo de **Takara** y pulsar **SELECT tres veces**. Si el truco funciona, oirás el mismo ruido que cuando escoges un luchador, y por si no estás muy seguro mira en la pantalla de options y en la parte inferior verás escrito el mensaje **DISPSW-40**. La maniobra te permitirá elegir a los **dos jefes finales del juego**, y como Iñigo es muy majete nos ha mandado también **sus magias**:



•Saisyu
Fireball: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + B.
Dark Thrust: Derecha, abajo, diagonal abajo-derecha + B.
Fire Tackle: Giro desde derecha a izquierda (por abajo) + B.
Maximun: Como el de su hijo, Kyo Kusanagi.

•Rugal
Reppuken: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + B.
Genocide Cutter: Izquierda, abajo, diagonal abajo-izquierda + A.
Super bola: Derecha y giro completo desde izquierda a derecha + B.
Dark Barrier: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + A.
God Press: Giro desde derecha a izquierda (por abajo) + B.
Maximun: Giro desde derecha a izquierda (por abajo) y, seguidamente, desde izquierda a derecha (también por abajo).

Pero esto no es todo, por que resulta que si en la misma **pantalla de Takara** pulsas **20 veces la tecla SELECT** podrás elegir a **Anakoruru**, que viene **acompañado por su halcón**. Y como antes, gentilmente, Iñigo vuelve a ponernos al dia de sus correspondientes magias:



Anakoruru
Amube Yatono: Giro desde derecha hacia izquierda + B.
Amonube Mutube: Abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda + B.
Lela Mutsume: Abajo, diagonal abajo-derecha, derecha + B.
Kamu Ryuse: Izquierda , abajo, diagonal abajo-izquierda + B.
Mahoma Flight: Abajo, diagonal abajo-izquierda, izquierda + A.
Kamu Mutsube: Mahoma Flight + B.
Yatondu Bokku: Mahoma Flight + abajo + B.

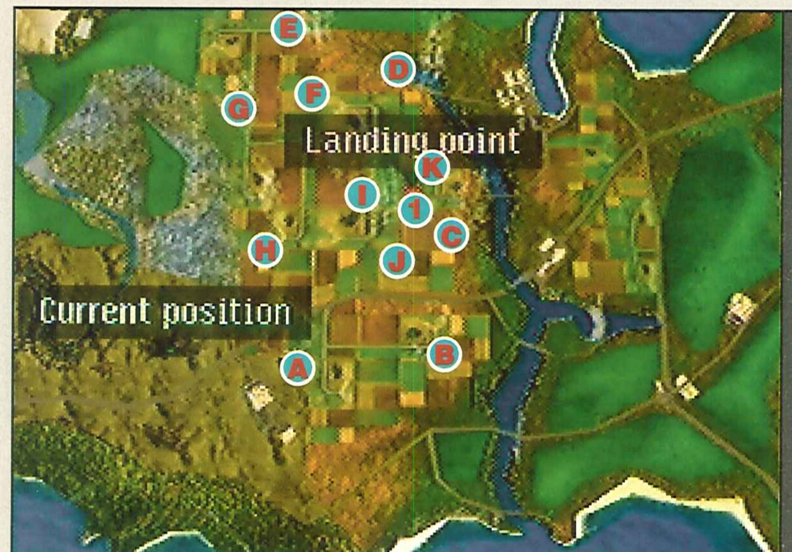
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
SUPER NINTENDO

Password para vidas infinitas

Si en la opción de **password** introduces la palabra " **JOSHUA** " empezarás a jugar con **vidas infinitas** y todas las **puertas abiertas**. Asegúrate de que tanto al principio como al final del nombre pones un espacio. El password, además, te permitirá disponer de **10 tartas** que podrás utilizar en cualquier momento de la partida presionando simultáneamente los **botones L y R**.

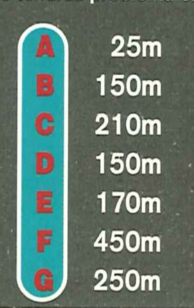
Buenas estrategias para la clase P utilizando el planeador (Hang Glider)

A continuación vamos a proporcionarte todas los **pistas** necesarias para **conseguir tus alitas** en la clase más complicada de Pilotwings, la clase P. Este mes nos hemos ocupado del planeador (**Hang Glider**). Y hemos hecho todo lo que está en nuestra mano para que superes todos los obstáculos sin problemas. En el número que viene haremos lo propio con el Jet Pac y luego con el cohete. Así que no te despistes si quieres salir vivo de Pilotwings...



Fase 1: Thermal Flyer

Sólo tienes cuatro minutos para ascender a la corriente termal más elevada de **Little States Island. El truco está en localizar las corrientes que te permitirán subir como si utilizaras una escalera.** Veamos. Los pilotos elegidos son **Kiwi o Lark**, los más asequibles. En esta mapa hemos señalado la localización de las corrientes, y en el cuadro de al lado, la altura que alcanza cada una. Sigue el orden y no tendrás problema en superar la prueba.



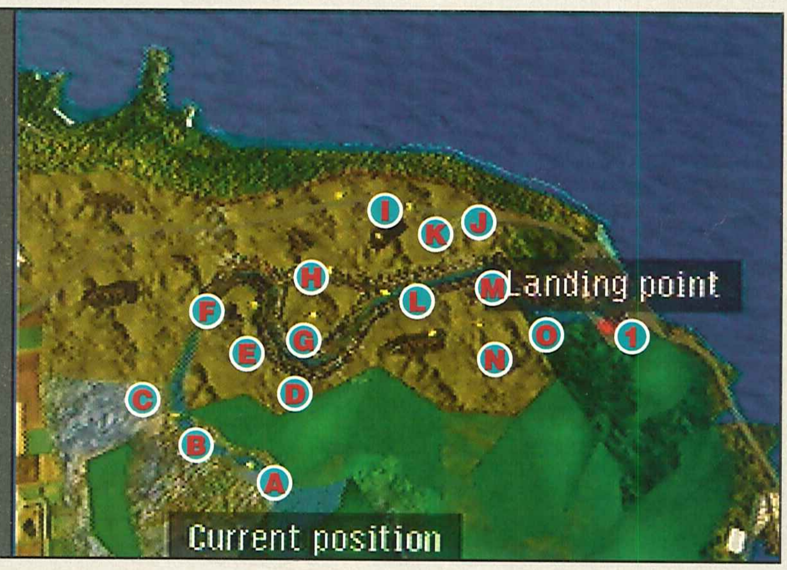

A	25m
B	150m
C	210m
D	150m
E	170m
F	450m
G	250m
H	350m
I	25m
J	430m
K	550m
1	Aterriza aquí.

Fase 2: Rising Creek

En lugar de planear por el cañón, es mejor que te **olvides de los anillos A, B y C** y que en su lugar vires a la derecha para pasar **por D en primer lugar.** Ahorrarás tiempo y conseguirás más puntos. Para superar la prueba sólo necesitas **ocho de los quince anillos.** Aquí tienes la localización y la altura de todos.



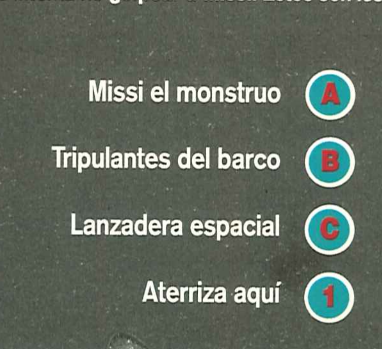

A	190m
B	110m
C	80m
D	225m
E	210m
F	150m
G	70m
H	105m
I	120m
J	65m
K	135m
L	100m
M	25m
N	210m
O	75m
1	Aterriza aquí.



Current position
Missi the Monster
C
C
Passenger Boat
B
Landing point
B
A
1
Space Shuttle
A
1

Fase 3: Shutter Bug 3

Las tres fotografías constituyen el 60% de tu puntuación. Antes, estudia las fotos de ejemplo, y después usa los botones C para cambiar la vista de manera que el objetivo siempre quede centrado en la instantánea. Toma dos fotos de cada punto clave e intenta no golpear a Missi. Estos son los objetivos:



Missi el monstruo	A
Tripulantes del barco	B
Lanzadera espacial	C
Aterriza aquí	1

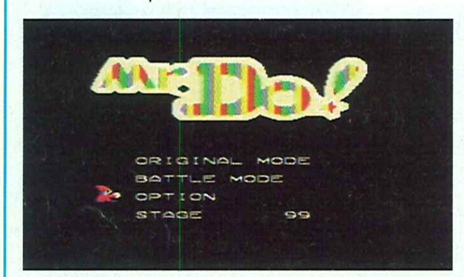
LOST VIKINGS 2 SUPER NINTENDO

Todas las claves

¿Atascado en un nivel de este "sencillo" Lost Vikings 2? No nos lo creemos. Bueno, por si no nos estás engañando, aqui van las claves que te permitirán jugar en el nivel que quieras.

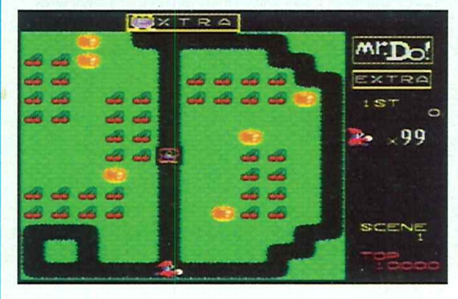
NIVEL 1: **STRT**	NIVEL 9: **BOMB**	NIVEL 17: **YOVR**	NIVEL 25: **HOM3**
NIVEL 2: **ST3W**	NIVEL 10: **WZRD**	NIVEL 18: **OV4L**	NIVEL 26: **SHCK**
NIVEL 3: **K3Y3**	NIVEL 11: **BLKS**	NIVEL 19: **TIN3**	NIVEL 27: **TNNL**
NIVEL 4: **TRSH**	NIVEL 12: **TLPT**	NIVEL 20: **D4RK**	NIVEL28: **H3LL**
NIVEL 5: **SW1M**	NIVEL 13: **GYSR**	NIVEL 21: **H4RD**	NIVEL 29: **4RGH**
NIVEL 6: **TWO**	NIVEL 14: **B3SV**	NIVEL 22: **HRDR**	NIVEL 30: **B4DD**
NIVEL 7: **T1M3**	NIVEL 15: **R3TO**	NIVEL 23: **LOST**	NIVEL 31: **D4DY**
NIVEL 8: **K4RN**	NIVEL 16: **DRNK**	NIVEL 24: **OBOY**	

MR. DO! SUPER NINTENDO



99 "Does"

Nada más aparecer el **logo de Universal**, al principio del juego, presiona **IZQUIERDA** 8 veces muy rápidamente. Cuando comience la aventura tendrás a tu disposición 99 vidas del ala.

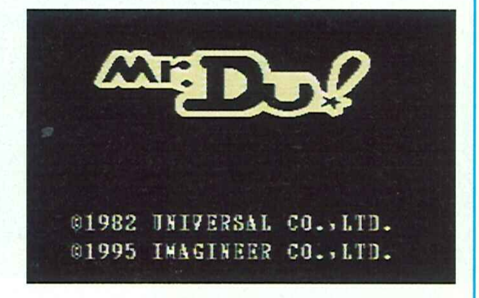


Seleccionar nivel

En el logo de Universal, justo donde el truco que tienes a la izquierda, pulsa **ABAJO** 8 veces. Cuando aparezca el menú principal encontrarás una nueva opción llamada **Stage-Select**. Bien, sitúate sobre ese nuevo "modo" y presiona IZQUIERDA o DERECHA para elegir el nivel en el que quieras empezar a jugar. Nada más sencillo.

De Do! a Du!

Si, ya sabemos que esto no es un truco, truco, que es más bien una tonteria española. Pero mola, y como mola, pues os vamos a decir cómo se hace. Una vez más, cuando aparezca el logo de Universal, presiona **ARRIBA** 8 veces. ¿El nombre?, ¿cómo se llamaba este juego?



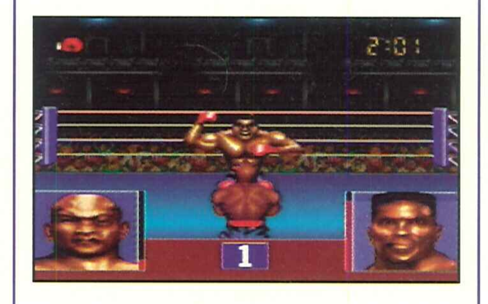
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING SUPER NINTENDO

Passwords de las 12 cuerdas

Aqui tienes las **claves de todos los combates** a los que tendrá que enfrentarse el bueno de George. Colócate los guantes, haz un poco de cuerda y dales caña (ahora es más fácil, claro).



PELEA 1:	**2413-41-14-2133**
PELEA 2:	**4231-14-41-1233**
PELEA 3:	**1324-14-41-3321**
PELEA 4:	**2324-34-14-1323**
PELEA 5:	**3243-43-41-1323**
PELEA 6:	**4323-34-14-3132**
PELEA 7:	**2312-43-41-1233**
PELEA 8:	**1441-21-13-4142**
PELEA 9:	**4114-11-23-1424**
PELEA 10:	**2233-44-21-1224**
PELEA 11:	**1112-44-13-1343**
PELEA 12:	**2121-31-42-3241**
PELEA 13:	**4334-14-34-4432**
PELEA 14:	**3443-41-43-2443**
PELEA 15:	**1314-24-41-4212**



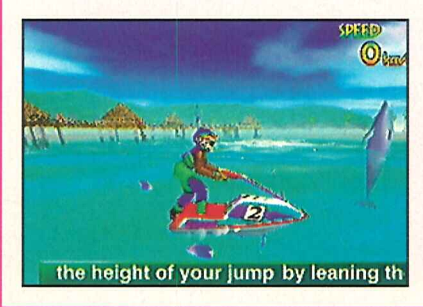
WAVE RACE 64 NINTENDO 64

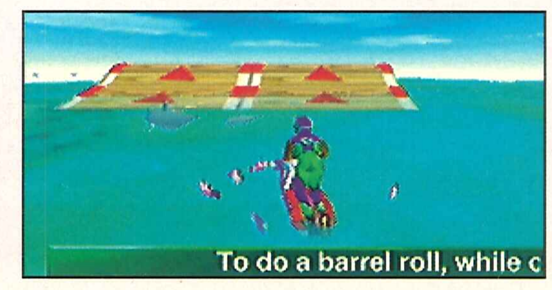
Crías de delfín...

Ya te habrás percatado de que durante el entrenamiento (Warm Up, previo al Championship) en Dolphin Park, hay un delfín que no se separa de nosotros. A papá delfín le gusta exhibirse, aunque tenga que dejar a sus crías en el arrecife. Claro que hay una forma de que sean las crías las que viajen con nosotros. Sólo debes dar **entre 3 y 7 vueltas al circuito**. Para saber que vas bien, el delfín saltará por la rampa que hay frente al arco de roca.

...y uno más grande

Si entras en el Warm Up y pulsas **START para salir, y vuelves a entrar, y repites esto en 20 ocasiones**, el delfín exhibicionista nos tiene preparada una sorpresa: ha crecido, como en BIG.







PINOCCHIO
SUPER NINTENDO

Cóctel de ayudas

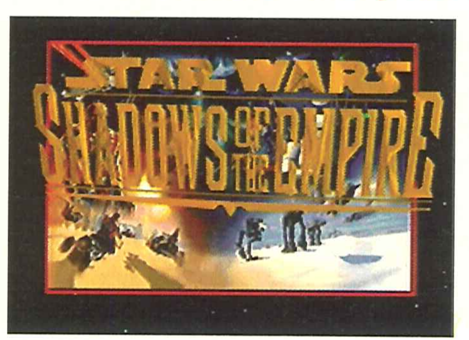
•**Para rellenar la energía**: Siempre que te encuentres bajo de "power" durante el juego, presiona **START** (hace pausa) y luego pulsa **DERECHA, IZQUIERDA, X, X, X, ARRIBA** y **ABAJO**. Cuando quites la pausa, verás que tu energía se ha vuelto a situar al máximo.

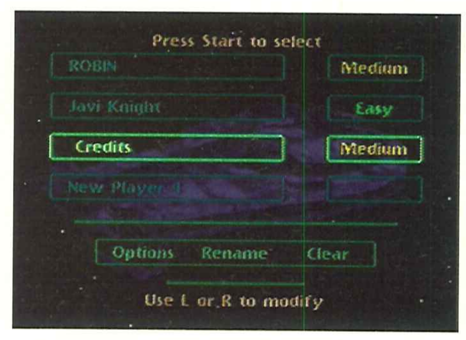
•**Para conseguir 50 vidas**: En el **menú principal** -donde pone aquello de Start/Options- presiona **B, ARRIBA, B, B, L, Y**. Cuando empieces a jugar, sorpresa, tu marcador de vidas marcará "9" pero realmente "querrá decir" 50.

•**Para seleccionar el nivel**: Vuelve al menú principal y presiona **L, ARRIBA, X, ARRIBA, R,** y **START**. Aparecerá un menú para seleccionar la fase en la que comenzar. Elige el nivel y pulsa START para comenzar en ese punto.

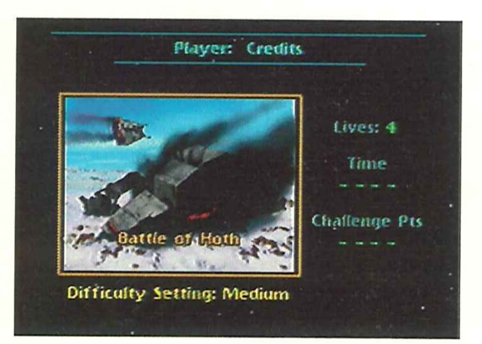
SHADOWS OF THE EMPIRE NINTENDO 64

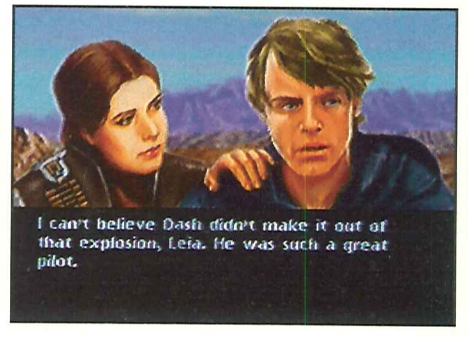
Ver la secuencia final y los créditos





El truquillo que acto seguido vamos a narrar te permitirá ver las escenas finales del juego y los créditos de los programadores según el nivel de dificultad que hayas seleccionado. Debes introducir tu nombre como **_Credits** (donde _ equivale a un espacio en blanco). Pon mucha atención a la hora de escribir las mayúsculas y las minúsculas (**tan sólo la C va con mayúsculas**). Luego, **elige el nivel de dificultad y comienza a jugar en Battle of Hoth**. Pasada la carátula de inicio verás lo bueno que eres.





TETRIS ATTACK
SUPER GAME BOY

Más marcos

El mes pasado publicamos tres marcos "originales" para Tetris Attack, siempre a través del Super Game Boy. Este mes, **Roberto León Puchades** nos ha enviado,desde un pueblo de Valencia, tres posibilidades más. Para hacer que aparezcan debes pulsar las teclas direccionales **ABAJO, ARRIBA O IZQUIERDA** seguidas del botón A. Todo, **dentro del menú del Super Game Boy.**





THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
SUPER NINTENDO

Cheat mode

En la opción "Sound Test" escucha esto en el siguiente orden: **0B, 29, 2C** y **05**. Sal y comienza a jugar. Presionando **A+B+X+Y** rellenarás tus marcadores. Si mantienes pulsados **A+B+X+Y** y luego presionas **SELECT**, pasarás de nivel.

KIRBY´S FUN PACK
SUPER NINTENDO

Energía para el ayudante

Cuando el "ayudante" de Kirby (ya sabes, primero se come un item que, luego, pulsando A, se convierte en ayudante) se quede sin energía, primero **presiona A** para convertirle de nuevo en item, luego te lo **zampas** y por fin presionas **A dos veces**. Saldrá el tío como nuevo.

UMK3 SUPER NINTENDO

Top Secret. Menús sólo para tus ojos.

•**Kool Stuff Menu**: Presiona **DERECHA, ARRIBA, B, B, A, ABAJO, ARRIBA, B, ABAJO, ARRIBA, B** en la pantalla del título. Oirás la carcajada de Khan si lo has hecho correctamente.

•**Kooler Stuff Menu**: Presiona **ARRIBA, B, A, IZQUIERDA, ABAJO, Y** en la pantalla del título.

•**Scott´s Stuff**: Seas quien seas, Scott, menudo menú tienes, puñetero. Presiona **B, A, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, A, X, B, A, B, Y** donde siempre.

•**Tournament Mode**: Presiona y mantén **L** y **R**, y luego **Start para un torneo a dos jugadores.**

¿Tienes ya tus guantes de Nintendo Acción?

Si quieres conseguirlos, sólo tienes que enviarnos un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo.
C/Ciruelos, 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad



- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.

Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO